FCとGBのRPG12作品を全部まとめて完全制覇

冬休み中に解けなかったゲームもこれでバッチリ。ファミマガの特製付録でラクラクエンディング!!

ファミコン

- TIMES OF LORE
- ドラえもん ギガゾンビの逆襲
- ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人
- ムサシの冒険
- バーズテイル
- ラストハルマゲドン

ゲームボーイ

- アレサ
- SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ
- 鬼忍降魔録~ONI
- Sa・Ga2 秘宝伝説
- ベリウス
- モンスターメーカー

RPG攻略大全

'90年9~12月編

RPG攻略大全

'90年9～12月編

平成３年２月８日発行（隔週金曜日発行）第７巻第３号（通巻120号）



ファミリーコンピュータMagazine
2月8日号特別付録①

RPG攻略大全 '90年9～12月編
ファミリーコンピュータマガジン2月8日号特別付録①

FCとGBのRPG12作品を全部まとめて完全制覇

冬休み中に解けなかった
ゲームもこれでバッチリ。
ファミマガの特製付録で
ラクラクエンディング!!

ファミコン

TIMES OF LORE
ドラえもん ギガゾンビの逆襲
ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人
ムサシの冒険
バーズテイル
ラストハルマゲドン

ゲームボーイ

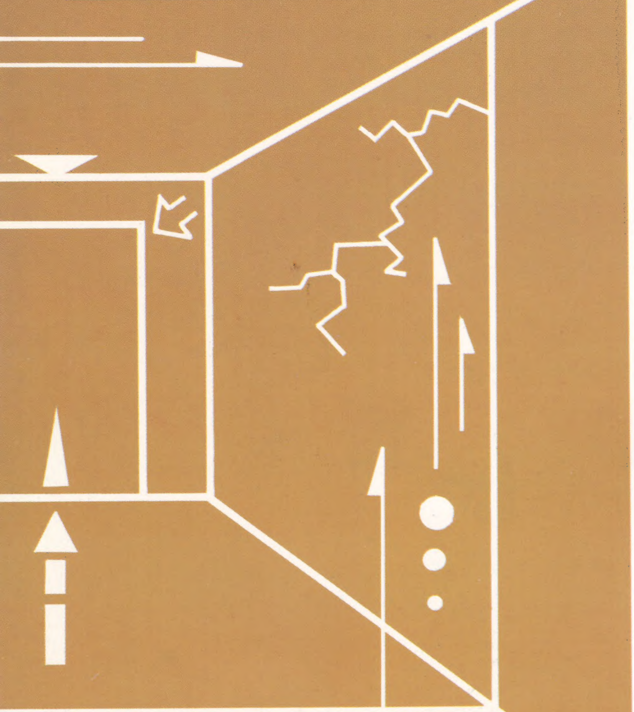
アレサ
SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ
鬼忍降魔録~ONI
Sa・Ga2 秘宝伝説
ベリウス
モンスターメーカー

RPG攻略大全

'90年9~12月編

RPG 攻略大全 '90年9~12月編

ファミコン&ゲームボーイ



すでにおなじみになった攻略大全。今回は、'90年の9月から12月にかけて発売されたファミコンとゲームボーイの新作RPGを、ドバッと一挙に12本まとめて攻略するぞ。どうしても解けなかったあのゲームにもう一度チャレンジして、感動のエンディングまで突き進もう!

RPG攻略大全
ゲームボーイ 1

マテリアよ、アレサ王国を再び平和にしておくれ

アレサ
ARETHA

やのまん
1990年11月16日発売
フィールド型RPG
3800円（税込）

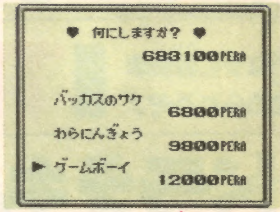
アレサ王国に闇をもたらした魔王ハワード。この暴君に勇かんに立ち向かう少女マテリア。彼女の正義観に敬意を表する意味で、このゲームの重要なポイントを解説していく。

マテリアたちの長い冒険をサポートする

進んでいくエリアもかなり長くて、こなしていくイベントも相当あるゲームだ。まずは下のマップでゲームの舞台の全体を見てみよう。また、プレイするうえで、頭のすみにでも入れてほしいことは、右の2つの写真。特にホテルの方は、ちょっとしたテクだが、ぜひ使ってみて。

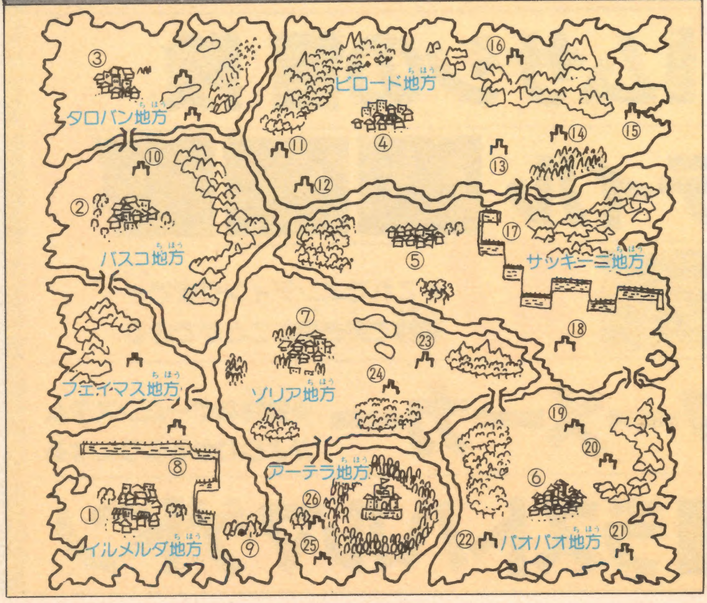


⬆こんなときは何回も出入りすると部屋が空いて泊まれるよ



⬆アップルマートで売っているものはすべて重要。全部買おう

アーテラ大陸全体マップ



① ハロハロの町
② サリダの村
③ リバートンの町
④ トーマスの村
⑤ ババラナの町
⑥ モスクの村
⑦ ナスガママの町
⑧ ブキの門
⑨ マブーテの地下牢
⑩ ドノンのとりで
⑪ シャリオのとりで
⑫ アランのとりで
⑬ イサバのとりで
⑭ ラニオンのとりで
⑮ アサワのとりで
⑯ ピコールのとりで
⑰ ハワードのとりで
⑱ メックスのとりで
⑲ アキウスのとりで
⑳ ボワソンのとりで
㉑ ベルベのとりで
㉒ スレムのとりで
㉓ キサナドのとりで
㉔ ミゲルのとりで
㉕ ドリアンのとりで
㉖ ウルウルのとりで

訪れる地方の重要な場所はこれだ

ゲームの舞台となるアーテラ大陸は、9つの地方から成り立っている。ここで、その地方別の重要ポイントを見ていこう。ただし今回は、後半の2つを除く7つまで。その中でも特に重要なイベントがある場所を抜き出してみた。その内容については次のページで解説してあるぞ。

1 イルメルダ地方

ハロハロの町、プキの門、マブーテの地下牢、ウルウルのとりでの中から3か所を限定して解説。

1. プキの門
2. マブーテの地下牢
3. ウルウルのとりで

2 フェイマス地方

サヤンのとりで、エスペの洞くつ、ブラオの洞くつの中からすべてを解説。非常にせまい地方だ。

4. サヤンのとりで
5. エスペの洞くつ
6. ブラオの洞くつ

3 バスコ地方

サリダの村、ドノンのとりで、サンゴの洞くつの中から下の2か所を限定して解説。2人の仲間が加わる。

7. サリダの村
8. サンゴの洞くつ

4 タロバン地方

リパートンの町、トワールのとりで、マピスの洞くつの中から下の2か所を限定して解説。

9. リパートンの町
10. マピスの洞くつ

5 ビロード地方

トーマスの村、ジプニ、マロスの洞くつ、ラニオン他5つのとりでの中から下の4か所を限定して解説。

11. ラニオンのとりで
12. アサウのとりで
13. アランのとりで
14. イサバのとりで

6 サッキーニ地方

バハラナの町、ハワードの門、メックスのとりで、ルル他2つの洞くつの中から下の4か所を限定して解説。

15. ミロの洞くつ
16. ハワードの門
17. ルルの洞くつ
18. メックスのとりで

7 パオパオ地方

モスクの村、リオ、ラビルの洞くつ、スレム、ベルベ他2つのとりでの中から下の3か所を限定して解説。

19. アキウスのとりで
20. ラビルの洞くつ
21. スレムのとりで

8 ゾリア地方

ナスガママの町、ミゲルのとりで、フィナの洞くつ、パロパの洞くつ、キサナドのとりで、虹の国からなる地方。ゲームも後半だけあって敵も相当強い。それと闘っていくには、最低でもレベルは50以上、装備はムラソード、Wドラゴンメイルなどが必要だ。

9 アーテラ地方

ドリアンのとりで、アーテラ城からなる地方。いよいよここでハワードとの決戦だ。この闘いに臨むには、W、B、Gの3つのドラゴンメイル、ミラクルソード、ハワードソード、フルフォースの3つの武器、それに7つの水晶がないとダメだ。薬も多めに持っていこう。

イルメルダ～パオパオ地方まで重要ポイント

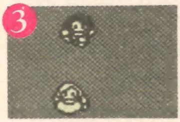
ではここで、地方別に抜き出した重要なポイントを解説していこう。その区間は、イルメルダ地方から、パオパオ地方まで。また、写真についている各番号は、前ページの地方別の囲み内の場所の番号と一致している。それと照らし合わせながら見てもらいたい。

1 イルメルダ地方

ハロハロの町で装備をそろえたら、プキの門へ向かおう。ここでカギを手に入れて、マブーテの地下牢に閉じ込められている3人の人物を助けるのだ。また、大事な情報も聞いておこう。

1 

➡このマブーテを倒せば、地下牢のカギが入手できる

3 

➡このウルルから話を聞こう。かなり重要な内容だ

2 

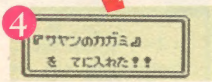
➡真ん中の牢の男を助けて町へ戻ると、小さい盾がもらえるぞ

2 フェイマス地方

ここでは最初に、洞くつを進むのに必要な鏡を入手する。次に食べ物のアイテムが必要となってくるが、この地方では入手できない。とりあえず保留だ。

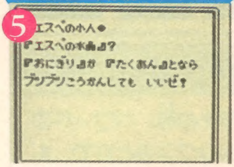


➡鏡がないと暗くて洞くつの探索ができないぞ

4 

➡サヤンに会うと入手可能

とりあえずここは後で

5 

➡ここで必要なアイテムは次のバスコ地方にある

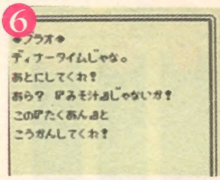
3 バスコ地方

この地方で強力な仲間が2人加わる。1人はマブーテの地下牢で助けた"シビル"。そしてもう1人は魔法使いの"ドール"だ。状況に応じてパーティチェンジをしてみよう。また、前の地方（フェイマス地方）でやり残したイベントがあるので、わざわざ戻らなくてはならない。めんどくさがらずにやろう。

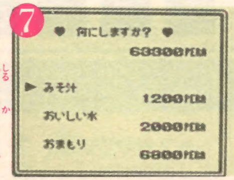
仲間だ！

7 

➡ドールが加わったら、すぐに武器を持たせてあげよう

6 

➡たくあんを持ってエスペの洞くつへ

7 

➡みそ汁を買ってブラオの洞くつへGO

➡シビルが加わったらすぐに防具類をつけてあげよう

仲間だ！

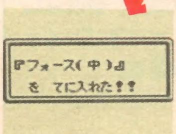
8 

4 タロバン地方

まず最初に、町で"ベン・マルキスト"に会おう。強力な魔法が手に入るぞ。他にも強力な武器やお金が入る場所が2か所ある。ここではパーティーの総合力を上げることを優先しよう。

9 

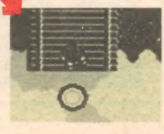
➡ベン・マルキストと会って強力な魔法を入手



➡死んだ仲間を復活させる魔法も使える

10 

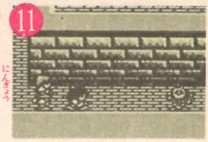
➡ドノンのとりでで入手した、ゾッピーのうろこを使って進め



➡奥に敵の出現を防ぐマピスの光がある

5 ビロード地方

ここからはハワードの勢力圏に入るので、敵も数段強くなる。マピスの洞くつで手に入れた“マピスの光”を使って敵の出現を防ぎながら進もう。またここでは、7つの水晶のうちの2つが手に入る。これらは、酒好きの男に高いお金を払って買っていったり、トラップをクリアして入手するぞ。他にも、ドールの魔法が最強になるアイテムも手に入るのだ。ガンバレ。

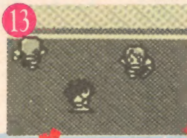

⇨わら人形をラーオンに渡すとカギをくれる


⇦一番左はじの列の下から2番目の石が本物だ

1つ目の水晶!

アサワの水晶

⇦女に渡すともらえるぞ

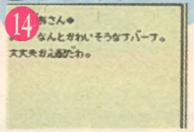

⇦最初にバッカスの酒を渡してみよう

実はニセモノ

エスペの水晶

⇨本物はあとで手にはいるぞ

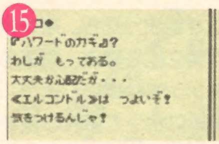
2つ目の水晶!



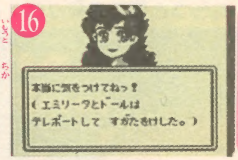
⇦助けるとフォース下が手に入る

6 サッキーニ地方

この地方にマテリアの妹“エミリータ”がいる。しかし、重要なメッセージを残した後に、ドールとともに去ってしまうぞ。また、さっき手に入れたエスペの水晶を、東の洞くつにいる宝石鑑定師から見てもらうべきだ。これが本物かニセ物かが分かるぞ。さらに、後半に“呪いの宝石”を目の前にするが、これは人々のうわさを無視して、取ってしまうべし。

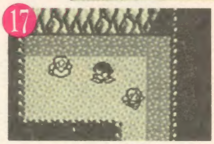


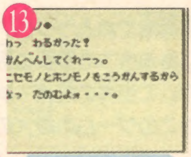
⇦奥にいる老人が渡してくれる



⇨妹の近くにいる強敵に気をつけろ

お別れ・


⇦奥にいるルルはニセ物だと言ってくるのだ

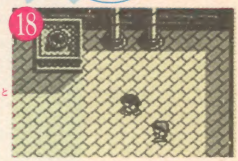


⇦アランのとりでに戻りアランと闘おう

本物!

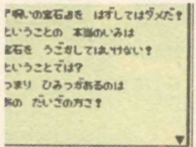
エスペの水晶

⇦降参すると本物をくれる


⇨これは取っても大丈夫だよ

7 パオパオ地方

ここではイベントをこなす前に、マピスの光を使いながら外を歩き回ってみよう。そうすることで、フロイドじいさんからの大事な手紙やシビルの呪いの宝石に関するメッセージを得られるからだ。この2つのものは、イベントをこなすうえで非常に重要。また、洞くつやとりでが非常に多いが、その中には強力な武器をはじめ数々のアイテムがある。必ず入手しよう。

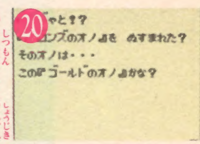


⇦このメッセージが出たらメックスのとりでに戻ろう

3つ目の水晶!

18 メックスの水晶

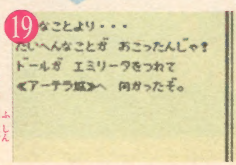
⇦台座に近づくと入手できるぞ



⇨質問には正直に答えよう。ごほうびがあるぞ



⇦このメッセージの後にフロイドのところへ戻ろう



⇨ドールの不審な情報が聞ける


⇨フロイドの杖を使って進み、囚人を助けよう

とどまるところを知らないSDシリーズ！

SDガンダム外伝

ラクロアンヒーローズ

LACROAN' HEROES

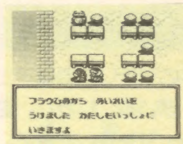
バンダイ
1990年10月6日発売
フィールド型RPG
3800円（税込）

カードダスでおなじみのSDガンダムが主役のRPG。7つに分かれたクエスト全域にわたってチャート付きで解説する。宿敵、サタンガンダムの喉元にせまる攻略だ！

不思議な扉で結ばれた世界

冒険の出発地であるラクロア城の地下にある6つの冒険の扉。これを利用して世界の各地へ旅に出るのがこのゲームの最大の特徴だ。

ゲームが始まったら、まず城のフラウ姫に話を聞き、酒場のガンキャノンを仲間にしよう。もう一度姫に会って冒険の鍵をもらうと冒険の扉が使えるぞ。



●フラウ姫に会ってから酒場でガンキャノンを仲間に

スダ・ドアカワールドの世界だ!!



冒険の扉を使うので、ゲーム後半までフィールドはあまり歩かない。

クエスト1 ゴブリンの洞くつ

このクエストの目的は2人目の仲間、ガンタンクを仲間にすることと、リターンリングを手に入れること。そしてボスはホブゴブリン。地下2階の隠し扉の奥にいる。色の違う床の所で壁を押せば中に入れるぞ。

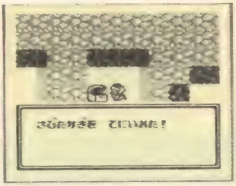
たいていのダンジョンの中には、その周辺の店で売ってないような強力な武器、防具が隠されている。忘れずに取ろう。

最短攻略チャート

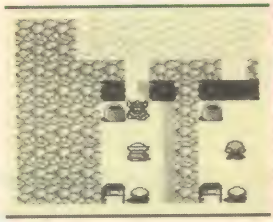
ラクロア城・1の扉
↓
ゴブリンの洞くつへ
↓
さびた鍵入手
→
ガンクンク合流
↓
ホブゴブリン倒す
↓
リターンリング入手

ガンタンク救出がとにかく先!

ゴブリンの洞くつに入ったら、まず地下1階の左上の宝箱からさびた鍵を手に入れる。そして右側の階段を使って地下3階に降りてガンタンクを仲間にしよう。ララァも忘れずに助けよう。



まず地下1階でさびた鍵を手に入れろ



地下3階にガンタンク

クエスト2 盗賊の砦

このクエストでは一度砦の中に入ったらボスのランバラルを倒すまで外に出られなくなってしまう。仲間が傷ついたりやられたら医者が治してくれる。

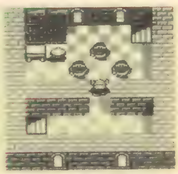
しかし始めのうちはガンタンク以外のキャラはろう屋の中。彼らを助けるには、まず夕食を医者に運び睡眠薬をもらう。それをろう屋番の夕食に混ぜて眠らせれば仲間を助け出せるぞ。

最短攻略チャート

ラクロア城・2の扉
↓
盗賊の砦へ
↓
睡眠薬入手
→
仲間を助ける
↓
黒い三連星を倒す
↓
ランバラルを倒す

強敵、黒い三連星。集中攻撃だ

ランバラルがいる部屋に続く部屋には黒い三連星と呼ばれる男たちが待ちかまえている。はっきり言ってボスより強い。3人の力を集中させて1人ずつかたづけていくしかない。



3階で待ち伏せているのが黒い三連星



1人ずつねらって攻撃

クエスト3 湖畔の神殿

冒険の扉を抜けたすぐ目の前にあるドアンの町。ここの村長にククルス神殿にある宝玉を取ってきてほしいとたのまれる。神殿へは町の東からまわりこまなければならない。

このクエストの終わりには3人目の仲間、アムロが合流する。彼には神殿の宝箱にあるレイピアを装備させておけば、当分は武器攻撃で敵に対応できる。



北の神殿へは東からまわりこむんだ！

最短攻略チャート

ラクロア城・3の扉
↓
ドアンの町へ
↓
水門の鍵入手
↓
水門の洞くつへ
↓
ククルス神殿へ
→
銅、鉄のコイン入手
↓
宝玉を入手
↓
ドアンの町へ
↓
ナイトサザビー倒す
↓
アムロと合流

銅、鉄のコインをひきだしに！

神殿内で最初にすべきことは銅、鉄のコインを手に入れること。これは1階のツボの中にある。それを2階の本棚のひきだしに入れると上の階に登れるようになる。3階奥のスイッチを押せば、1階で宝玉が手に入る。



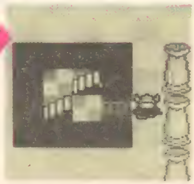
左のツボの中に銅のコインが



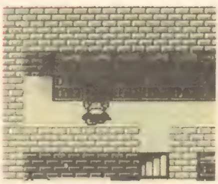
鉄のコインはこのツボの中だ



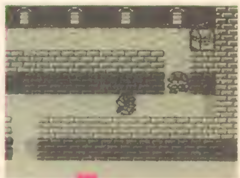
ここに2枚のコインを納めよう



すると中央の階段を登れるようになるわけ



3階の本棚にはこんな隠し扉が！



隠し扉の奥には宝箱とスイッチがある



スイッチを押したら1階に戻ろう

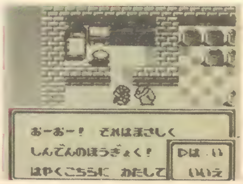


やっとこさ宝玉を手に入れたぞ

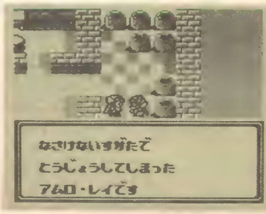
宝玉入手

ドアンに本当の敵が潜んでいる

神殿で宝玉を手に入れたら、ドアンの町へ戻ろう。町に着いたら必ず旅館に泊まってから村長に会おう。なぜなら村長こそがこのクエストのボス、ナイトサザビーだからだ！ 強いぞ。



どちらに返事をしても戦うはめになる



これで全員そろったぞ

クエスト4 火の山

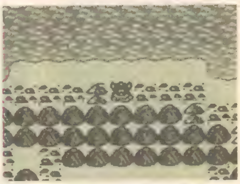
4つめの冒険の扉を抜けても周りには洞くつも町もない。東の方から円を描くようにして山を登りムーアの村を経由し、火の洞くつへたどり着かなければならない。さらにその途中にはララァの結界が張られている。薬草をできるだけたくさん持って一気に村に向かおう。村から洞くつまではさほど遠くない。必ず村で体力を回復しておこう。

最短攻略チャート

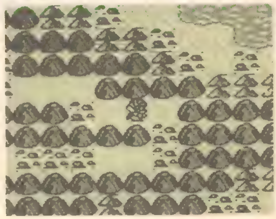
ラクロア城・4の扉 → ララァの結界を破る → 火の洞くつへ → 炎の鍵を入手 → 火炎鉱石入手 → デビルジオング倒す

ララァの結界はAボタンで解消

火の山を登っていくと、ある場所でララァの結界にはばまれ、先に進めなくなる。ここは宝玉を持っていれば通れるはずだ。ララァのメッセージが出る場所でⒶボタンを押せば大丈夫。



◆4つめの冒険の扉を抜けるとここに



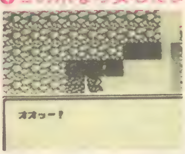
◆ここでⒶボタンだ!!

ワープを重ねて火炎鉱石を入手

火の洞くつでの目的は炎の鍵と火炎鉱石を手に入れること。しかしそのためには何度もワープを重ねなければならない。右のマップをよく見て正しくワープしよう。3つある泉のうち2つは飲めば体力が回復するぞ。

体力回復だ！

◆この水なら安心だよ



地下1階

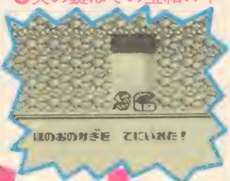


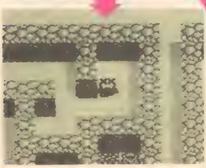
◆地下1階にはなにもない、さっさと地下2階に

◆まずは左下からワープ

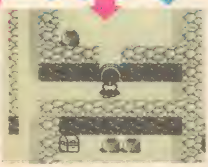


◆炎の鍵はその宝箱の中

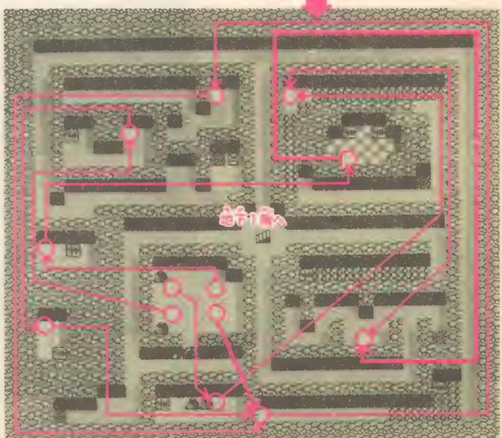




◆同じ所にもう一度入る



◆扉を開けてまたワープ



地下2階

●SDガンダム外伝

クエスト5 妖精の森

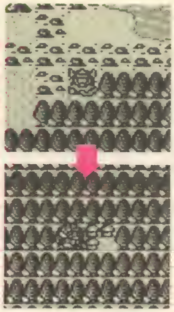
クエスト4と同様に、ここも扉を抜けてもすぐには村にたどり着けない。複雑な迷路になっている森の中央に目指す妖精の村が存在する。
村の地下にはダンジョンが広がり、ジオン軍がはびこっている。この村のどこかにいるボス、マクベカッツエを倒せば軍はひきあげ、村の妖精からお礼に魔法のツボがもらえるぞ。

最短攻略チャート

ラクロア城・5の扉
↓
妖精の村へ
↓
ニセマクベを倒す
→
マクベカッツェ倒す
↓
魔法のツボ入手

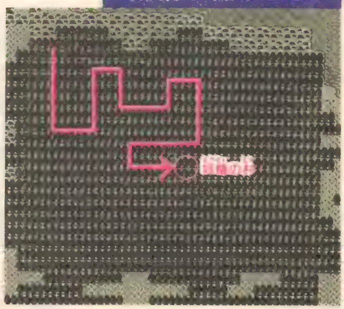
森の北西から入り込むのが正解!

妖精の森は、見た目にはわからないが複雑な迷路になっていて、森への入口がいくつもある。妖精の村にたどり着ける正しい入口は北西の方にあって、ここからしか村には行けない。右のマップをよく見て迷わないように進んで欲しい。もし迷ったらリターンリングで一度ラクロアに戻ってやり直そう。



⬅北西の方から森の中に進入せよ

妖精の森マップ

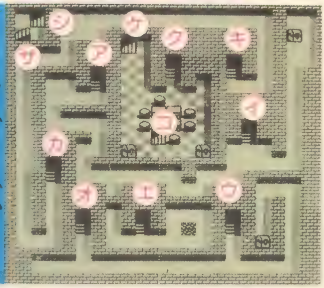


⬅いくつも森の中に通じる道があるが、村に通じるのはこの一本だけなのだ

マクベカッツエを追いつめろ!!

妖精の村の地下にはこのクエストのボス、マクベカッツエが潜んでいる。ところが追いつめて倒してみるとそいつはニセ者。本物は教会の神父になりすましているのだ。体力を回復してから神父に会おう。真のマクベカッツエはミディ2、ザオス2、ディフト1を使いこなすぞ。

地下2階

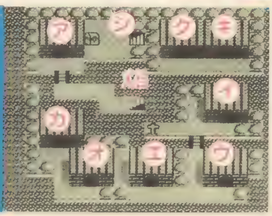


⬇教会の神父のセリフが妙だぞ。どう返事しても戦いに!

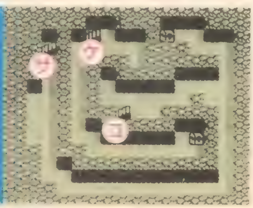


⬆こいつが本物のマクベカッツェ。ザオス2が少し怖い

地下1階



地下3階



☆マップ中の記号は階段のつながりを示しています。

クエスト6 悲劇の魔道士

扉を抜けると目の前にリアの村がある。ここを足がかりにして北の魔道士の塔に向かおう。

魔道士の塔にはクエスト1で助けたララァがいる。彼女の忠告を無視して中に入ると、入り口がふさがれる。ララァを倒さないかぎり外には出られないぞ。

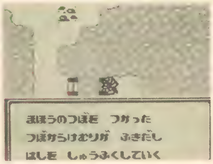
最短攻略チャート

ラクロア城・6の扉
↓
魔道士の塔へ
→
ララァを倒す
↓
力の盾・砦の鍵入手

目的地までちょっと遠いのだ!

魔道士の塔に行くときには、必ずクエスト5で手に入れた魔法のツボを持っていこう。これで壊れた橋を直すことができる。

しかし塔まではそこからさらに北に歩かなければならない。その途中に出現する敵はきりがないので適当にあしらっておこう。ただし、ナイトマラサイやナイトギャンは経験値やお金が豊富なのでぜひ倒しておきたい。



魔法のツボがあれば橋を直せる



なんとか塔にたどり着いたぞ!



魔道士の塔はうんと北だ

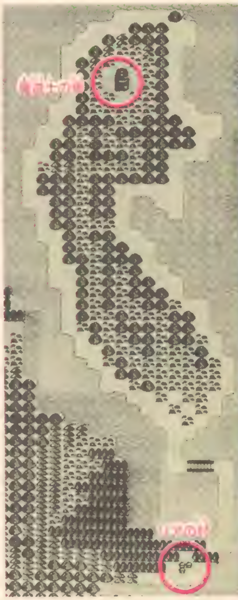


ナイトマラサイ。HPが高い



ナイトギャン。お金持ちだぞ!

魔道士の塔周辺マップ



西の方からまわりこもう。東へ行くと戻らなければならなくなる

全30階建ての塔。登りきれる!?

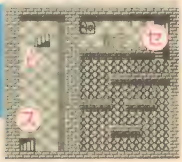
ようやくたどりついた塔はなんと30階建て。しかも床が穴だらけで、一歩でも踏みはずせばあっという間に2階に落ちて登り直さなければならない。目指すララァはもちろん最上階。あわてずに落ち着いて登ろう。

それと27階にある宝箱は必ず取ろう。中に入っている銀の鍵を手に入れれば1階と29階を結ぶエレベーターが使えるのだ。

1階



2階



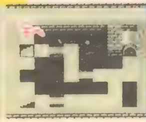
紛らわしいのだ!



3~8 10~14 16~22 24~26 28階



9、15 23、27階

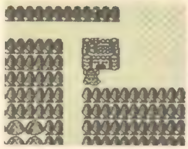


29階

クエスト7 砂漠の城

このクエストに該当する冒険の扉はない。ラクロア城から直接歩いて目的地まで行かなければならない。最初に行くべきジオン砦は北に、ピラミッドと黄金の洞くつは北西にある。その後はホワイトベースが手に入るのでわざわざ歩くことはない。

サタンガンダムのいる城まであともう一歩というところだ。



◯やっと城の外に出られるレベルになったようだ

最短攻略チャート

1. ラクロア王国
2. ジオン砦へ
3. 地下の鍵入手
4. ガンダリウム入手
5. ムーアの村へ
6. テムに会う
7. ムンゾの村へ
8. スレッガー助ける
9. ピラミッドへ
10. ゴールドキー入手
11. ツタンの仮面入手
12. 黄金の洞くつへ
13. 光の弓入手
14. ピラミッドへ
15. サイコゴーレム倒す
16. ファラオの砂入手
17. ホワイトベース入手
18. エルメスドラゴンの洞くつへ
19. 霞のヨロイ入手
20. エルメスドラゴン倒す
21. ムーアの村へ
22. 炎の剣入手
23. 武者城へ
24. サタンガンダム倒す

ラクロアから直接ジオン砦へ!

ラクロア城のほぼ真北にジオン砦がある。ここでガンダリウムを見つけて、クエスト4で手に入れた火炎鉱石と共にムーアの村のかじ屋のテムに渡そう。いつか炎の剣に変えてくれる。

砦内部に入ったら、まずは地下1階の鍵を手に入れろ。



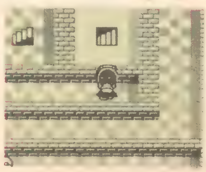
◯ラクロア城からまっすぐ北に向かった所にあるのだ



◯入口はこっちだよ



◯地下1階のこのツボの中に地下の鍵が隠されているぞ



◯地下の鍵があればこの扉を開けられる

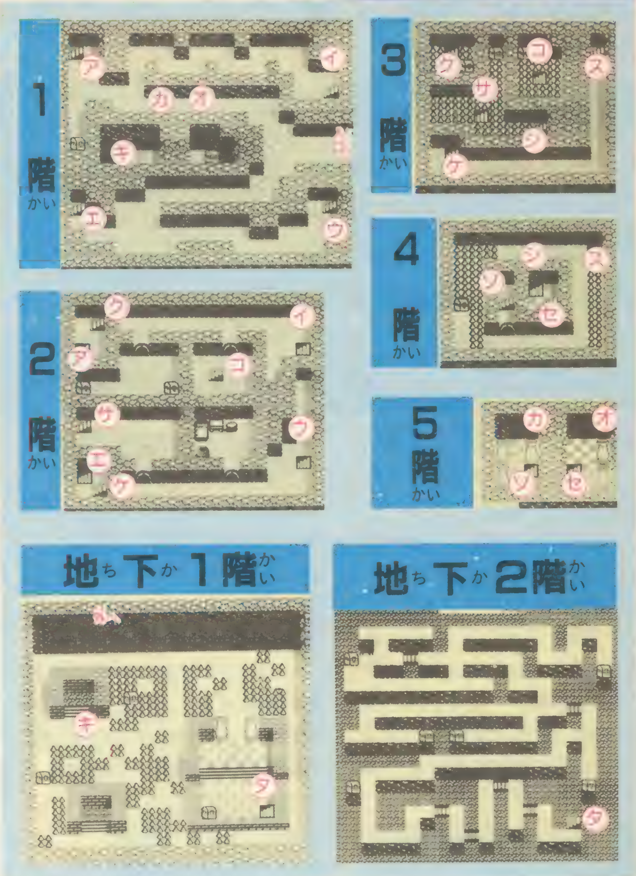
巨人を倒してホワイトベースを

ラクロア城からピラミッドのある砂漠まではとにかく遠い。途中の村で休息しながら進もう。
砂漠にはホワイトベースがあるが、これを手に入れるためにはピラミッドの地下にいる巨人を倒し、さらにその地下にあるファラオの砂が必要だ。巨人は光の弓を使って倒せ!!

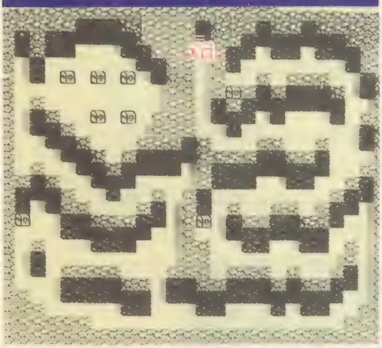


◆砂漠までは遠い。ルウム村でひと休み

ピラミッド

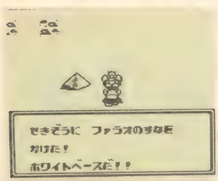


黄金の洞くつ

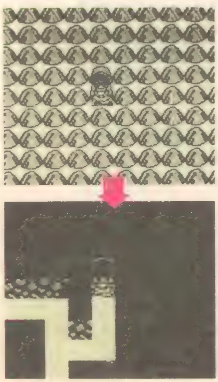


3種の神器はそろっているか?

ホワイトベースを手に入れたらラクロア城の南にある小さな洞くつに行こう。そこに霞のヨロイがある。手に入れたら今度はムーアの村へ。剣が完成している頃だ。これで神器がそろう。



◆ホワイトベースで空を自由に飛べる

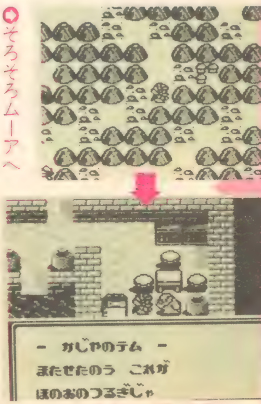


◆ラクロア城のほぼ南に小さな洞くつが

◆霞のヨロイがあるが、強い敵がいるぞ

そしていよいよ武者城へ!

◆そろそろムーアへ



◆おおっ、最強の剣の誕生だ!!

☆マップ中の記号は階段のつながりを示しています。＊㋔、㋕は5階から1階へしか行けません。

RPG攻略大全3 ゲームボーイ

関東エリアまでを、徹底チェックだ

鬼忍降魔録～ONI

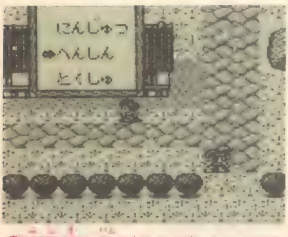
KININKOUMAROKU ONI

バンプレスト
1990年12月8日発売
フィールド型RPG
3800円(税込)

日本を舞台とした、妖怪退治のこのゲーム。戦闘のポイントである変身と、ゲームのハマリどころを、関東までパーフェクトに攻略していくぞ。

変身の使い分けが戦闘のポイント

このゲームの主人公、天地丸は、魔封童子という別の姿を持っていて、不思議な石があればいつでも変身できる。天地丸というのは人間の姿で、魔封童子は鬼の姿だ。この2つの姿には明確な特徴があるので、時と場合に応じて、使い分けることがポイントとなってくる。特に戦闘での使い分けが重要だ。次に述べてある特徴を参考にして、敵に合わせて変身しよう。



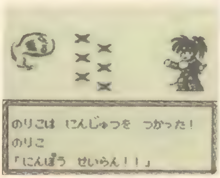
❍不思議な石があれば、いつでも変身できる



❍これが天地丸。人間の姿だ　❍これが魔封童子。鬼の姿だ

天地丸の場合

天地丸の特徴は、まず魔封童子と比べて、攻撃力が高いことだ。防御力の高い敵には、天地丸で攻撃しよう。もう1つの特徴は、体力を回復したり、町へワープしたりすることができる忍術を使えること。ただし防御力が弱いので、攻撃力の高い敵と戦う場合には向いていない。



❍天地丸は、忍術を使うことができる



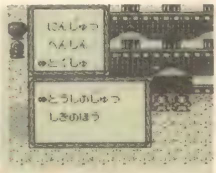
❍攻撃力が高く、防御力の低い敵に強い



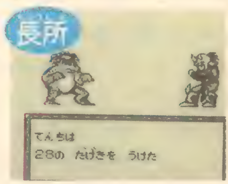
❍守備力が低く大きなダメージを受ける

魔封童子の場合

魔封童子は、天地丸と比べて、防御力が高いことが特徴の1つだ。未知の場所に行った場合は、まず魔封童子で敵の強さを計ろう。もう1つの特徴は、隠し扉や、隠れている敵を見つけたりすることができる特殊という能力があること。弱点は、攻撃力が低いということだ。



❍透視の術など、特殊な能力がある



❍防御力が高くダメージを受けにくい



❍攻撃力が低く防御力の高い敵に弱い

関東まで完ぺきに妖怪退治をするぞ

ゲームは、日本が舞台となっている。四国から始まり、九州、中国へと進む。ここでは、関東地方までのポイントをまとめておいた。右のフローチャートを参考にして、次に何をしたら良いのかを、常に頭に入れて進めていこう。

それぞれの地区は、明確な区切りがあり、イベントをこなさないと、先の地区に進むことができない。イベントのほとんどが妖怪退治なので、先に述べた変身の使い分けをして戦おう。

攻略フローチャート

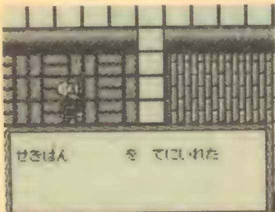
- 四国
  - ❶不思議な石入手
  - ❷「団三郎」たぬき退治
- 九州
  - カッパ退治
- 中国
  - ❸うしおに退治
  - ❹うら退治
- 中部
  - ❺ガマ仙人に会う
  - ❻カラス天狗と対決
- 関東
  - ❼沈黙のワラジ入手
  - ❽オニババ退治
- さらに北上していく

四国

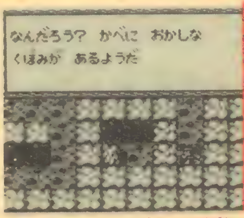
必要なアイテム ○石板 ○不思議な石 ○狸ちょうちん

❶不思議な石入手

まず、隠れ里で石版を手に入れたら、南にある洞くつに行こう。ここで、写真Aの場所で石版を使うと、不思議な石が手に入る。ただし、まだ変身はできない。不思議な石を手に入れたら、かみや村へ行こう。



石版を手にいれたら、洞くつに行こう

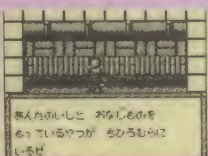


ここで石版を使う

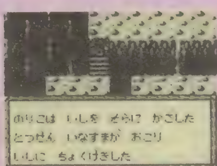
写真A。この場所で石版を使うと、不思議な石が手に入るぞ

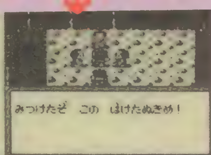
❷「団三郎」たぬき退治

かみや村、ひらい村での情報をもとに、北の山に行く。ここは2度くることになる。1度目はたぬきに間違えられ、2度目に「団三郎」たぬきを退治する。そのあと、九州へと進むのだ。

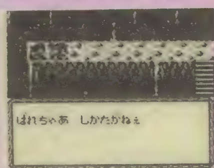


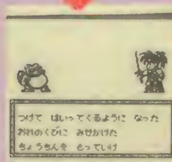
1回目





2回目





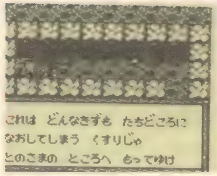
狸ちょうちん入手

九州　必要なアイテム　○カッパの軟膏　○通行手形①

九州に渡ると、くめもと城の殿様が妖怪に襲われたと聞く。殿様に会ったあと外に出ると、カッパが相撲をしようと、話かけてくる。これを倒してカッパの長老の居場所を聞き出し、長老を倒すと、カッパの軟膏が手に入る。これを、くめもと城に戻って殿様に渡すと、通行手形をもらえるのだ。これを持ってこはま村に行くと、船に乗って、次の中国へと進むことができるぞ。

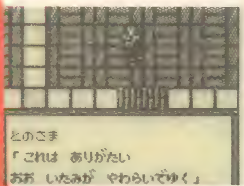


コイツに勝つと長老の居場所が聞ける

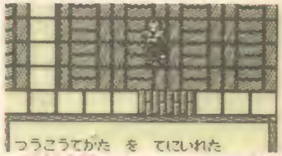


長老を倒すとカッパの軟膏が手に入る

殿様に渡す



通行手形が手に入るぞ

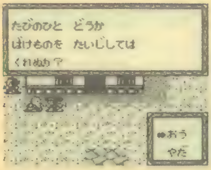


通行手形を持って、こはま村に行くと、中国エリアに行ける

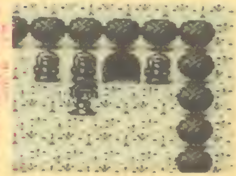
中国　必要なアイテム　○双飛の弓矢　○通行手形②

③うしおに退治

こはま村から、しもぜきに着いたら、おじいさんに話しかけよう。するとあきよし村にいる、うしおにを退治するように頼まれる。あきよし村の場所を聞いたあと、、村まで行こう。村では、村の北東にある穴の中に、うしおにがいるということを聞く。うしおにを退治したあと、おけやま城にいくのだ。



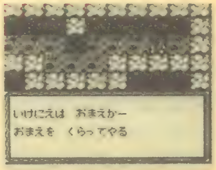
うしおにを退治するように頼まれる



村の北東にある穴に入るのだ



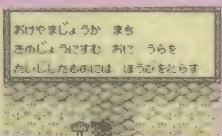
この、あきよし村にうしおにがいる

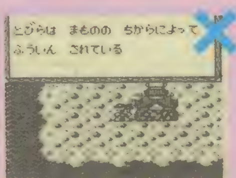


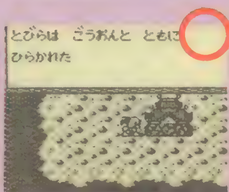
コイツを倒したらおけやま城に行こう

④うら退治

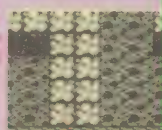
おけやま城で、話を聞いたあと、うらを退治しにいくのだ。うらの城は封印されていて、魔封童子でなければ、入ることができない。うらを倒すと通行手形が手に入り、中部に行けるぞ。

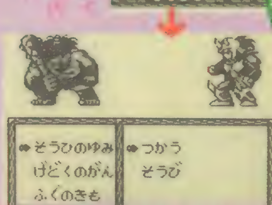






双飛の弓矢入手

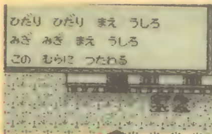




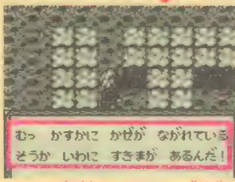
中部　必要なアイテム　○抜け道のカギ

⑤ガマ仙人に会う

都の情報を聞いたあと、しろやま村でガマ仙人の情報を聞き、ガマ洞くつに行く。ガマ洞くつの入口には、岩があり、中に入れない。しかし、画面に「むっかすかに･･」とメッセージが出ているときに、村の踊りの「左、左、前、後、右、右、前、後」と入力すると、岩が動いて、中に入れるようになる。話を聞いたら、しんじょう村に行こう。

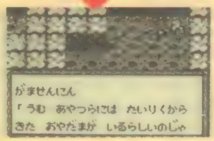


○この踊りを忘れないように

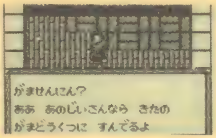


ここで入力する

○この画面のときに、十字ボタンを踊りと同じ順に押すのだ



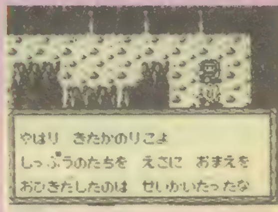
○ガマ仙人から話を聞こう



○村でガマ仙人の情報を聞こう

⑥カラス天狗と対決

しんじょう村で、カラス天狗の話を聞く。ふしざんに行くと、カラス天狗が待ち構えていて、対決することになる。勝つと、疾風の太刀と、抜け道のカギが手に入る。抜け道のカギ使えば、関東に行くことができるぞ。

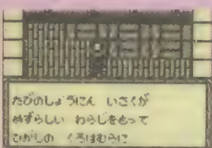


○カラス天狗に勝つと関東に行くのに使う抜け道のカギが手に入る

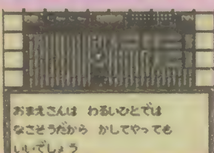
関東　必要なアイテム　○沈黙のワラジ

⑦沈黙のワラジ入手

関東についたら、くろは村のいさく、という人が、珍しいワラジを持っていると聞く。くろは村にいくと、双飛の弓矢と交換に、沈黙のワラジを借りることができる。ワラジを借りたら、えと、へ行こう。

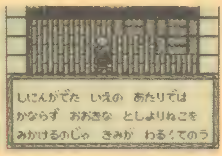


○いさくは、くろは村にいる

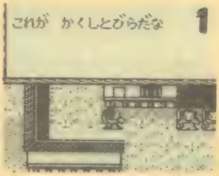


⑧オニババ退治

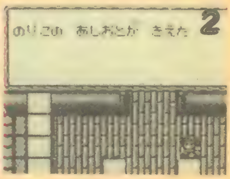
えとでは、オニババを退治することになる。しかし、オニババのいる城には、正面から入ることができない。オニババのところに行くには、次のことをしよう。１つは、魔封童子に変身し、とくしゅの、透視の術を使って抜け道を見つける。もう１つは、沈黙のワラジを使い、足音を消すことだ。オニババを退治して、沈黙のワラジを返すとさらに北へいけるようになる。



○年寄りの、化け猫もいると聞く

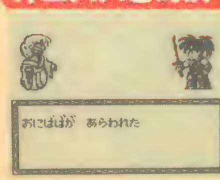


○透視の術で隠し扉を見つけよう



○沈黙のワラジで足音を消そう

オニババと対決



○コイツを倒せば、次の場所に行けるぞ

第1～4世界までを完璧にクリアしよう

サ・ガ2 秘宝伝説

Sa・Ga2

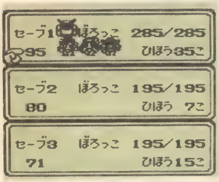
スクウェア
1990年12月14日発売
フィールド型RPG
4800円(税込)

ゲーム前半にあたる、故郷～アポロンの世界までの全マップと、攻略ポイントを掲載。見逃した宝箱、行き損ねた町がなかったかどうか。ここでチェックしてみては!?

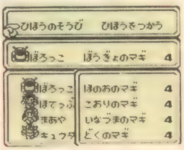
冒険に必要な3つのポイント

1 秘宝の重要性

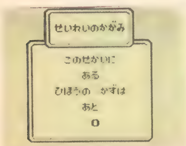
ストーリーの展開上、なくてはならないのが"秘宝"の存在。せっかく手に入れた秘宝をこのまま腐らせておくのはもったいないので、装備したり使ったりと秘宝の力を利用しよう。ステータス上に能力の変化はないが、装備すると各能力がアップするのだ。使って効果のあるものもあるので、手に入れたら一度使ってみるといいだろう。



○ストーリーが進むと秘宝も増えてくる



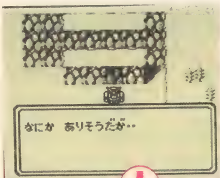
○装備して効果のある秘宝。戦闘が有利になるのだ



○使って効果のあるもの。他にもいろいろある

2 情報と"メモ"

"ココが怪しい"と思った場所があっても、ときどき入れないことがある。それは町などでの情報が不足しているため。大事な情報は"メモ"コマンドに記録されてはじめて効果があるので、情報は聞きのがすことのないように注意しよう。



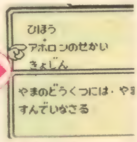
○情報をもらってないので先に進めない



○情報をメモしてあれば、このとおり



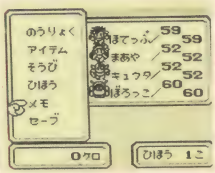
○"メモ"された情報の数々



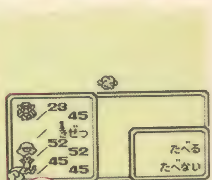
○先へ進むとだんだん文章に

3 パーティ構成

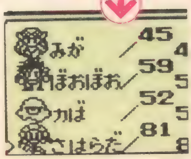
ゲームを効率よく進めるためのもうひとつのポイントは、最初に決めるパーティ構成だろう。モンスターばかりのパーティや、メカばかりのパーティは、成長のバランスが悪いので最初プレイする場合におススメできない。人間とエスパーのいるパーティなら能力のバランスがとれたいい組み合わせるになるだろう。



○能力のバランスがとれた構成にしよう

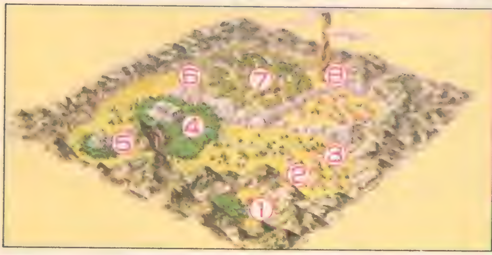


○モンスターは何に変身するかが問題



○強いキャラに変身したら当分お肉はひかえた方が

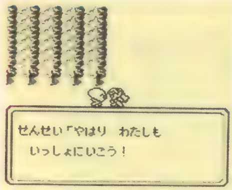
第1世界 ―故郷―



①村	⑤古代遺跡
②洞くつ	⑥2番めの町
③最初の町	⑦アシュラの基地
④イシスの神殿	⑧天の柱
備考	秘宝…6コ・NPC…2人

①村

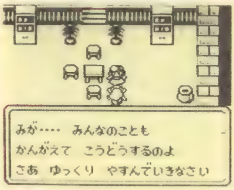
旅立ちの村。主人公の仲間の家を訪ねるとポーションがもらえる。主人公の家は、無料の体力回復所なので、最初のうちは村の近くでキャラを育てるといいだろう。



村を出ようとすると先生がやってくる



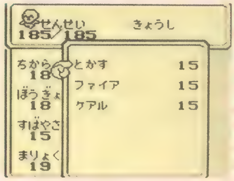
もらったポーションはとっておこう



主人公の家は無料の宿なのだ。利用しよう

せんせい

主人公たちが村を出ようとすると、追いかけてきてくれて仲間に加わる。"とかす"は対ボス戦までとっておこう。



高いHPが魅力だ

②洞くつ

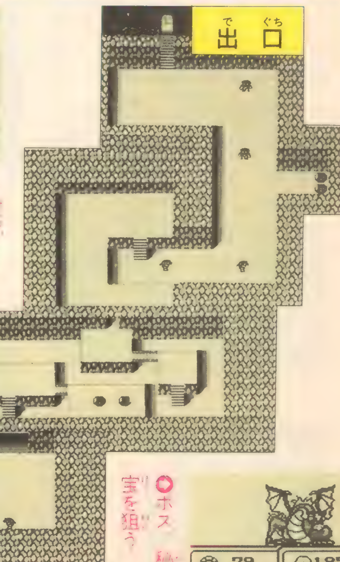
出口には、ボスのラムフォリンクスがいる。宝箱は4つ。ボスと戦うのに便利なアイテムが入っているので取っておくこと。また、ボスを倒して一度洞くつを出てしまうと、"先生"が仲間からはずれ、村へも帰れなくなってしまう。体力回復は宿屋でしなくてはならないので、お金はしっかり貯めておくように。洞くつを出れば町はすぐだ。

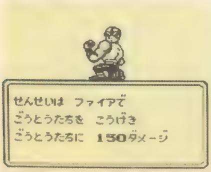


最初の宝箱。武器や防具だったら、即、装備しよう

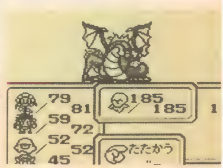


先生とはここでお別れなのである





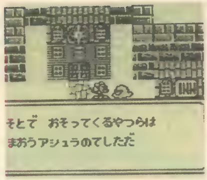
敵が集団で現れるチームワークが命



ボス 秘宝を狙う

③最初の町

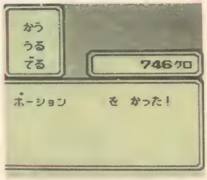
イシスの神殿についての情報が主に集まる。町に入ると、行方不明の父親を見つけるというイベントがあるが、人違いだというオチがつく。ここで、初めて“古代遺跡”の情報が聞けるが、まだ場所はわからない。装備をととのえて、体力を回復させたら、次の目的地のイシスの神殿へ向かうとしよう。



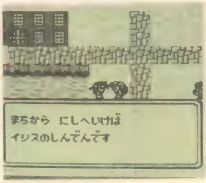
アシュラに関する情報も少しだけ得ることができる



行方不明の父!? こんなイベントもちらほらとある



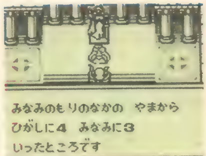
神殿までちょっと遠いので、ポーションを買っておこう



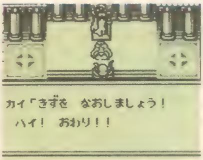
イシスの神殿はこの町の西の方向にあるということだ

④イシスの神殿

ここの神官、カイは後で仲間になるのだが、この時点では情報をくれる。父親の話と古代遺跡のくわしい場所が聞けるはずだ。ここでも体力を無料で回復できるが、エスパーやモンスターの特殊能力は宿屋でないと回復しないので注意。古代遺跡へ行く前に2番めの町へ行くという手もある。



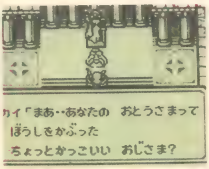
岩山から東、つまり右へ行って南、下へ行くと



体力を回復してくれる。ここも当然無料なのだ



これか話に聞いた岩山。ポツンとあるので目立つ

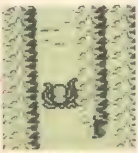


貴重な父親の情報。ついでに古代遺跡の場所も判明

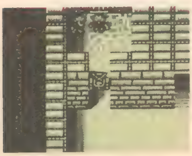
⑤古代遺跡

4つの大きなフロアからなるダンジョン。宝箱はなんと12個もある。敵の出現数がかなり多く、5～8匹で襲ってくるが冷気に弱いので、ブリザドの魔法を持っていれば一網打尽にできるだろう。ボスキャラはいない。

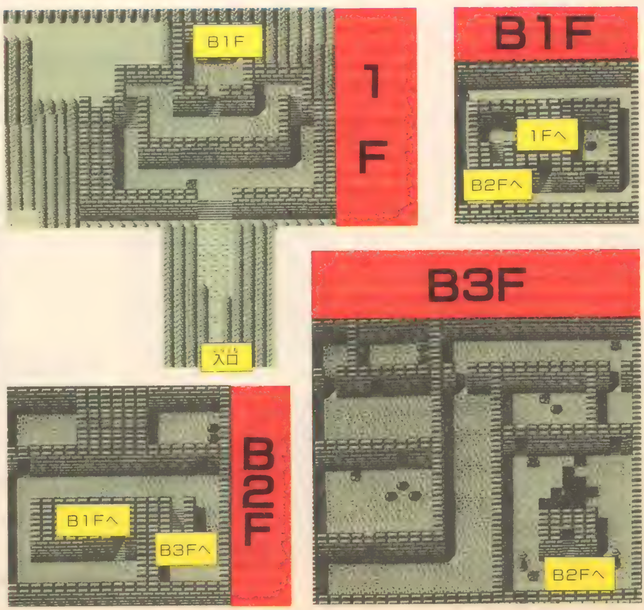




歩いていると画面が切り換わる

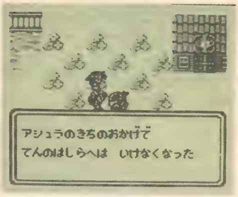


秘宝を持ち去る人々。でもこれはイベントなのだ

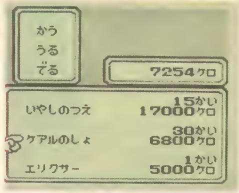


⑥2番めの町

古代遺跡を攻略した後、もう一度イシスの神殿のカイに会うと、仲間になってくれる。カイを仲間にしたら2番めの町へ行こう。天の柱とアシュラの基地について話を聞くことができる。この町で売っている魔法書は、どれも高価だが後々まで使えるものなので買っておいて損はしない。ロケットパンチはぜひメカに装備させよう。



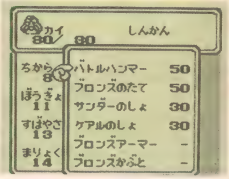
天の柱への道は、基地にはばまれている



高いけど使える 買っておいた方がいい

カイ

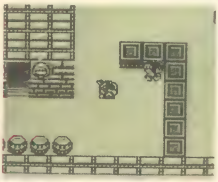
力は弱いものの、魔力の高さには目をみはるものがある。防御力が高いのも特徴。サンダーは温存しておくこと。



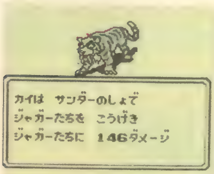
魔力が高いぞ

⑦アシュラの基地

ダンジョン内にウロついているキャラは、ぶつかると戦闘になるので避けるようにする。同じようなフロアが続いて自分の位置がわかりづらいが、すみずみまで歩いて探索しよう。ここでは、町で売っていないアイテムが手に入るので、宝箱は見逃さないように！

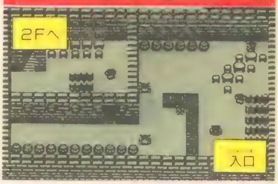


ぶつかると戦闘になるやっかいな連中

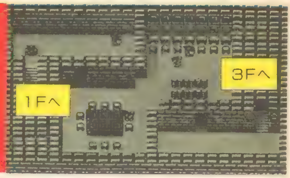


いざという場合はカイのサンダー攻撃

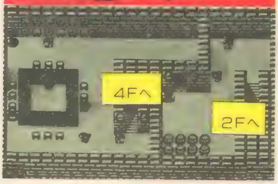
1 F



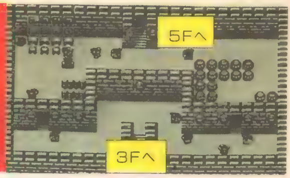
2 F



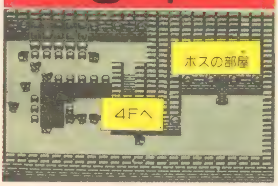
3 F



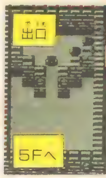
4 F

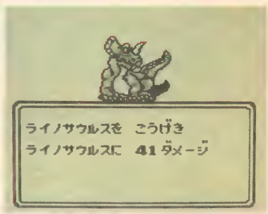


5 F



ボスの部屋

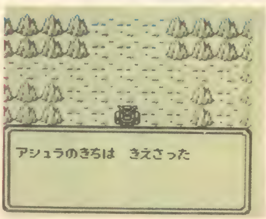




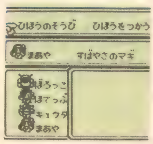
ボス攻撃力はハンパじゃない

⑧天の柱

天界へ出たところで、カイがパーティから抜ける。天界では敵との戦闘がないので楽に進めるが、次の世界にそなえてHPを満たんにしておこう。手に入れた秘宝の装備も忘れずに。



くずれゆく基地



手に入れた秘宝は装備しよう



そして第2世界へ進め

●サ・ガ2

第2世界 ─砂漠─



★天の柱	②アシュラの町
①砂漠の町	③アシュラの塔

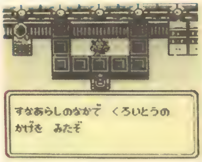
備考

秘宝…6コ・NPC…0人

世界のほぼ全体が砂嵐におおわれている。アシュラの本拠地で、町に住む人々はすべてアシュラの手下。ダンジョンはひとつだけなので短時間でクリア可能。

① 砂漠の町

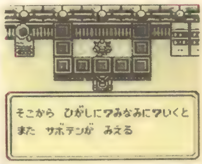
天の柱のすぐそばにある。ここは町中でも敵が出現するため、うかうか情報集めもできない。まず宿へ入って、武器をそろえてから情報収集にはげむといいだろう。この町で聞ける最も重要な話はパブで聞ける。パブで酒を飲むとバーテンが、アシュラの塔への行き方を教えてくれるのだ。



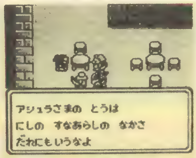
パブで酒を飲むと、重要な情報が聞けるんだ



町中を歩いていると、いきなり戦闘になるのだ



どうやらアシュラの塔は、南の方角にあるらしい



デマを流す人もいるので気をつけよう。過信は禁物

サボテンが町しるべ

この砂漠地帯では、特徴のある地形がほとんどないため、このあたりに点々と生えているサボテンをたよりにするしかない。停止している地面は流砂なので避けて進もう。



砂嵐の中、頼りはサボテンしかない



よく見ると地面のようすが違う



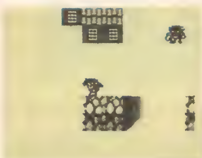
流砂に入ると勝手に飛ばされる

② アシュラの町

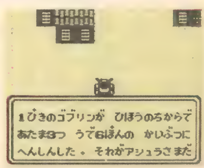
砂漠の町の、ほぼ南にある。砂煙のため、町の視界が悪くてキャラや店を見落としやすい。この町にあるのは、宿屋と道具屋と武器屋の3つだからお見逃しなく。ここで聞ける情報は、アシュラに捕まったガーディアンについてだ。助けてあげればきっと仲間になってくれるはずだ。装備を整えて塔へ行こう。



捕われたガーディアンの情報が聞けるぞ



まわりがよく見えない。すみずみまで歩きまわろう



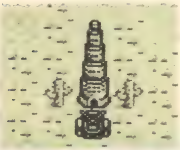
アシュラの真の姿はゴブリンなんだそうだ



アシュラの塔はこの町の近くにあるんだ

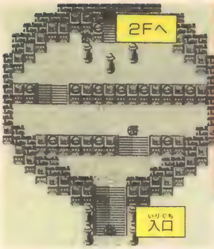
③アシュラの塔

10階建の塔。5階は牢屋になっていて、ぼくじんという木のモンスターがいる。ファイア系の魔法が弱点だ。ぼくじんを倒すと、捕虜にされていたガーディアンが仲間に加わる。



◆そびえ立つ、アシュラの塔。中の敵はとても強い

1F



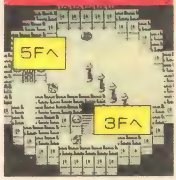
2F



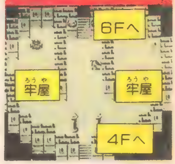
3F



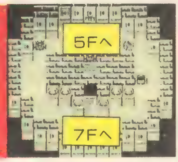
4F



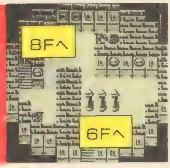
5F



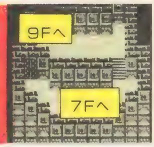
6F



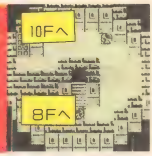
7F



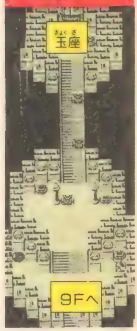
8F



9F

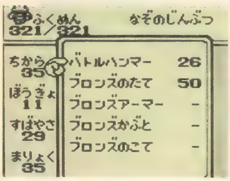


10F



ふくめん

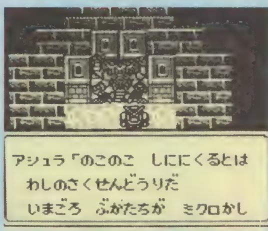
ガーディアン。秘宝を守る正義の団体の一員だ。攻撃力が高く、しかも素早い。アシュラ戦にも一役買ってくれる。



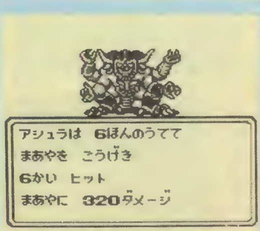
◆白兵戦が得意

アシュラとの戦い

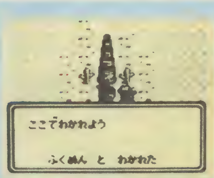
塔の最上階にいる大ボス。アシュラ・アポロン・ヴィーナス・オーディンの4大神のひとりという大物である。神ともあろう者が悪事を働くとはひどい話だが、このへんもストーリー展開に関係してくるのである。アシュラは魔法攻撃がいっさい通用しない。エスパーはサイコダガーを持っていないと苦しい戦いになるが、キャラ全員がHP100を超えて、さらにケアルの書を持っていれば倒せない相手ではない。



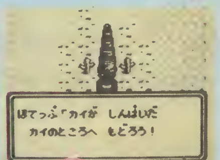
◆もくろみを語るアシュラ



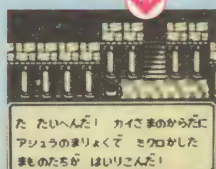
◆とにかく攻撃でたたけ



◆アシュラは倒したが、カイが心配だ

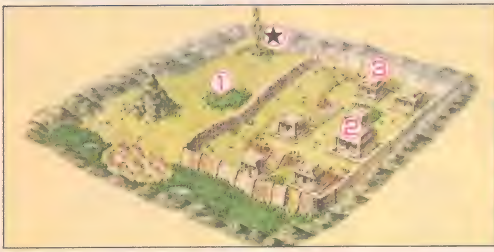


◆力強い味方だったふくめんは去った



◆このままイシスの神殿へワープ

第3世界―巨大遺跡―

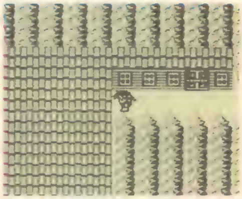


★天の柱	②遺跡の中
①巨人の町	③遺跡の中

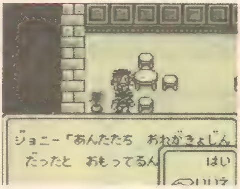
備考	
	秘宝…4コ・NPC…0人
	世界の半分が巨人のかつて住んでいた遺跡になっている。遺跡のそばには一般人の町があり、巨人の秘密を知る手がかりがそこにある。

①巨人の町

この世界にある唯一の町。カイの体内から秘宝を取り出すために、ミクロ化の方法を知らなくてはならない。まず、巨人グッズ店の主人から情報を得る。ただし店の正面口でなく、町の奥にある裏口から入らないと主人の話を聞くことはできない。次にパブへ行ってジョニーを探して話を聞けばいい。ジョニーはもと巨人だけど、知っているそぶりを見せてはいけないよ。



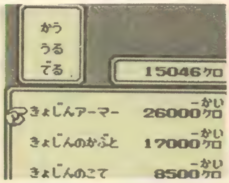
巨人グッズ店の裏口。ここから入っていこう



パブでひとり酒を飲んでいるのがジョニー

巨人グッズ店

この店で売っている防具は、高い防御力を誇るだけではなく、装備すると力がアップするというお買得商品である。



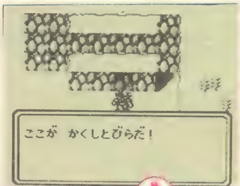
男性向きの防具

巨大遺跡

建物がいくつか建っているけど、中に入れるのは2つだけ。そのうちのひとつは秘宝で封印されている。秘宝はもうひとつの建物の中にあるので探してみよう。扉は開かないので、小さな穴から入れるようになっている。目当てのアイテム“ちいさくなーれ”はタナの上だ。



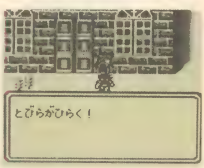




ジョニーに話を聞いた後なら中に入れる



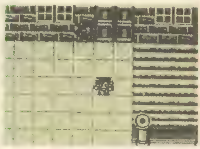
右はしに見える穴から中へ入れるよ



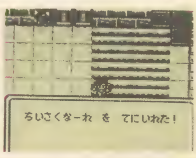
秘宝がないと入れない建物。お目当てはここに…

ちいさくなーれ入手

必需アイテムの“ちいなくなーれ”は、いつでも取りに行けて、お店で売ることもできる。たとえ失くしてしまっても心配する必要はないよ。



タナの上にアイテムがあるぞ



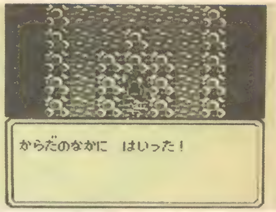
何度でも取れる。ただし1コだけ

再び第1世界へ

ミクロ化するアイテムを手に入れたら、とりあえず第3世界ですることはない。急いで第1世界へ戻ろう。今回はワープしないので自分で歩いてイシスの神殿へ行かなくてはならない。カイに話しかけると体がミクロ化して体内に入ってしまう。



カイはすっかり弱っている



カイの体内の秘宝が7つもある

カイの体内

出入口は鼻のあたりで、脳、手足、心臓など7か所に秘宝が散らばっている。脳へは、他の秘宝がそろっていないと入れないので他からまわっていこう。敵はアシュラの手下の他、病菌類のモンスターも出現する。ボスはウィルス系モンスターのマクロファージだ。

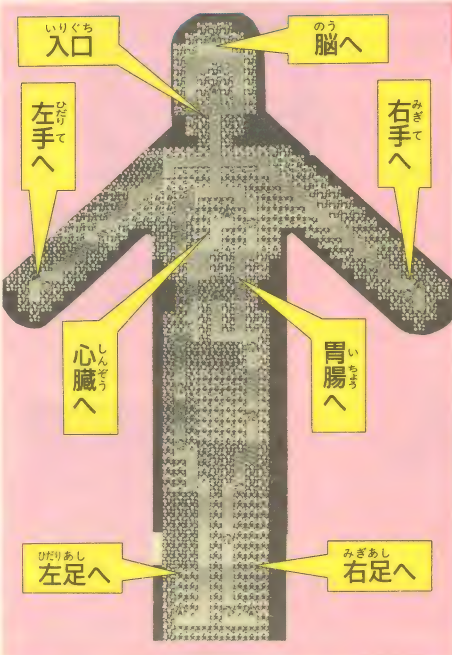


菌類のモンスター。熱に弱いのだ

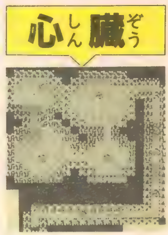


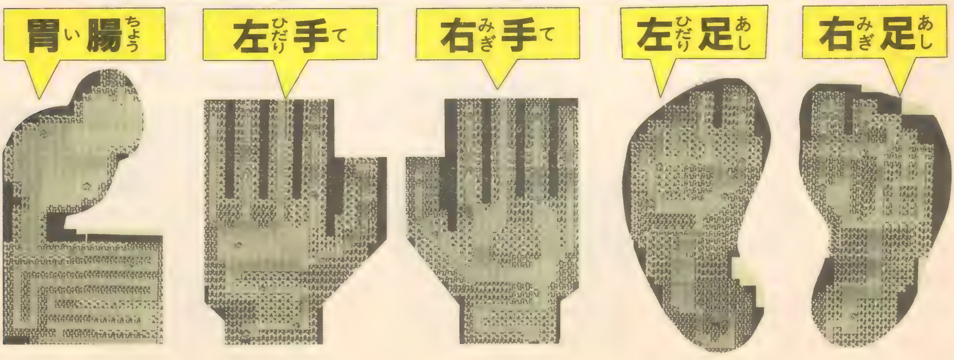
秘宝を守るボス。集団で襲ってくる

全身









●サ・ガ2

第4世界―アポロンの世界―



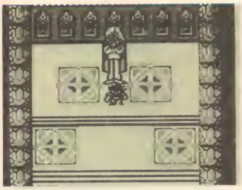
★天の柱	④港町
①アポロンの神殿	⑤海底火山
②リンの町	⑥光の洞くつ
③山の洞くつ	――
備考	秘宝…10コ・NPC…1人

①アポロンの神殿

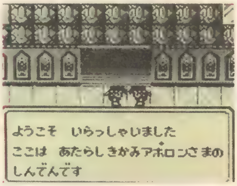
アシュラと並ぶ大物、アポロンの神殿。アポロンはアシュラのように敵対はせず、かわりに秘宝のありかについての情報をくれる。神殿内でのアポロンの評判もなかなかのものである。神殿を出てから北へ行くとリンの町、南へ行くと港町。どちらから訪ねてもクリアできる。神殿で得た情報を参考に秘宝のありかをつきとめていこう。



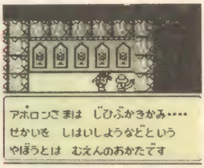
えらく大きな神殿。天の柱の近くにある



アポロンは親切に秘宝までくれちゃう



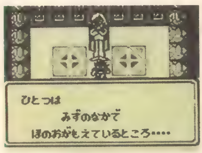
アポロンを誉めたたえる人々。しかし…



誉めすぎるのもマユツバくさい。本当に偉いの？

暗号の意味する場所

アポロンの教えてくれたヒントは、暗号めいている。水の中の火は海、山の風は山に関係がありそうだ。2つの町は山と海が近くにあったはず。



水の中で炎が燃えてるとくれば…



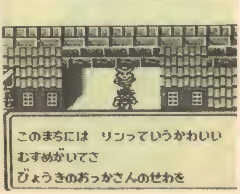
明るすぎて何も見えないってこと

②リンの町

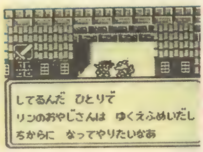
山の洞くつのそばにある町で、"リン"という娘と、その父親の話をしばしば耳にする。町の北側にリンの家があり、中へ入ると病気の母親がいるが、リンの姿はない。この町で売っているライトセーバーは素早い人向きの強力武器。高価だが買っておいて得することはない。力持ちにはミスリルソードがおススメ。装備をととのえたら山の洞くつへ潜入しよう。



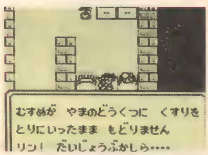
山にかこまれたリンの町へ到着



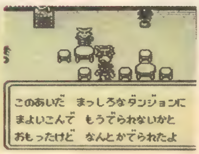
なかなか泣かせる話だなあ。リンて誰だ？



行方不明の父！状況まで主人公にそっくりなんだ



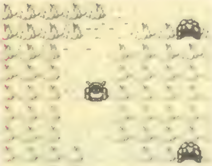
リンの母親は病の床に。山の洞くつは町の近くだ



それが明るい闇？

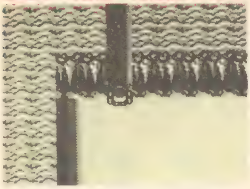
③山の洞くつ

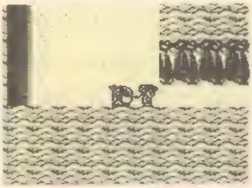
北と南に入口があるが、下へ通じているのは北の方。ただし南の入口には宝箱があるので先に中身を取っておくといい。かなり広いダンジョンで、しかも出口にはボスがいる。地下4階で迷子になっているリンが仲間に加わるが、あまり戦闘向きではない。この洞くつがアポロンの言っていた秘宝のある場所のひとつでもある。探してみよう。



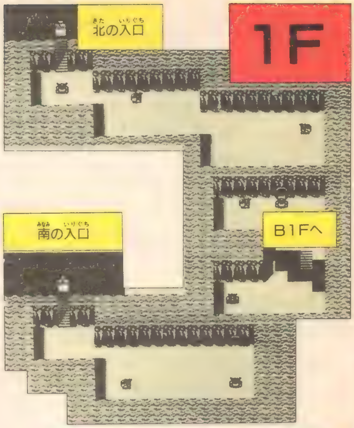
入口が2つある。まず南から入ろう

地下4階は一方通行がある





こんなところに女の子が

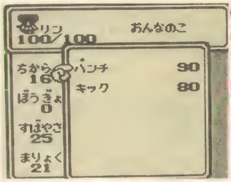




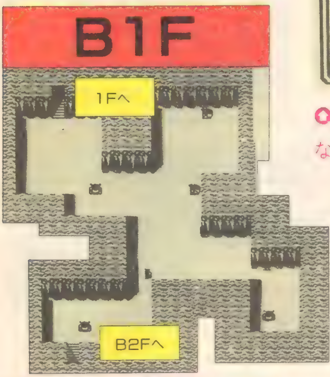
ボス、山の神。ロボットなのでかなり硬い。マヒや毒は効かないよ

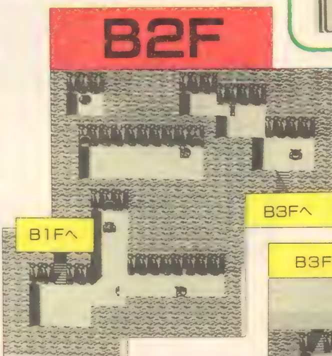
リン

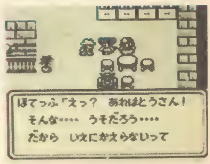
病気の母のために薬をとりにきて迷子になってしまった。近頃行方不明の父が帰ってきたとのこと。



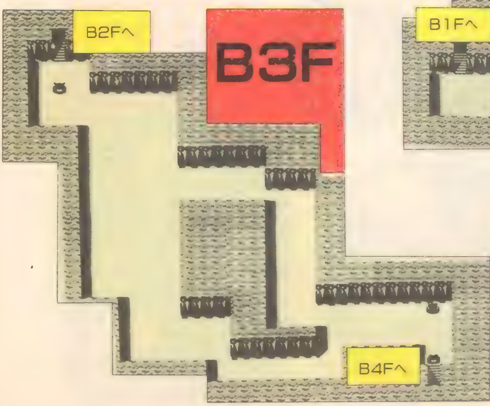
あまり強くない

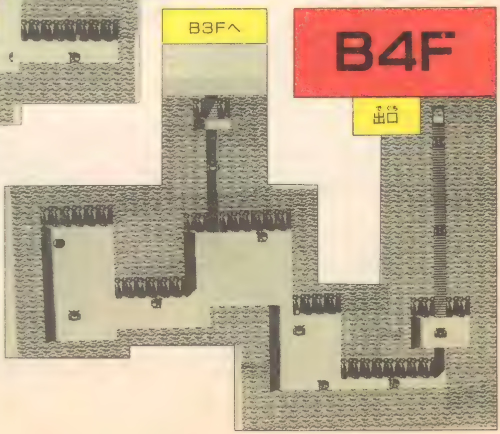






リンの父親とは・





④港町

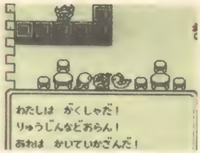
海底火山の情報が聞ける。リンの町と違って特別なイベントもないので、必要な情報を得たらまっすぐ海底火山へ向かおう。海底火山への行き方は、町を出てまっすぐ南へ歩くと海の中へ入ることができる。



↑あまりにぎやかな町じゃない



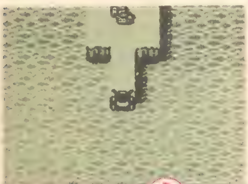
↑パブはいつでも情報の宝庫である



↑学者の言うことの方が信ぴょう性があるってこった

⑤海底火山

このダンジョンはダメージゾーンだらけだ。溶岩に触れるとHPが減ってしまうので、マップを見ながら最短コースを進んでいこう。あらかじめ町でハイポーションを買いこんでおくといい。ここではボスキャラは出現しないので、秘宝探索だけに専念できる。4階の泉は見落としがちだが、実は体力回復の泉。HPに不安のある場合はおおいに利用しよう。ここで手に入る秘宝、"しんじつのめ"は次の洞くつでは必需品になる。他にも2種類ほど秘宝が見つかるよ。



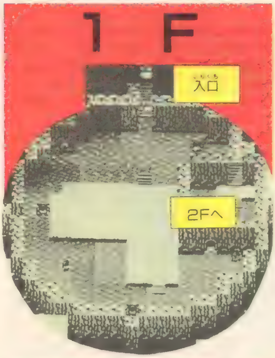
↑まっすぐ海の方へ歩いていくと

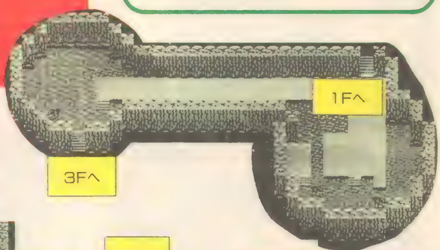


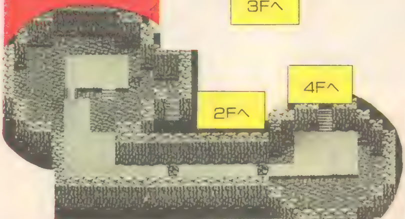
↑海の中へ入ってしまった

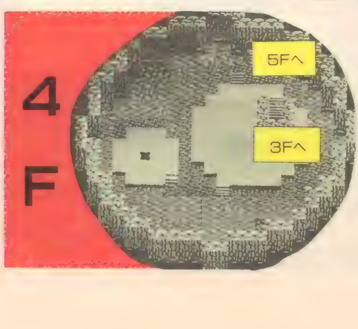


↑これが海底火山なんだな ダメージゾーンがあるぞ





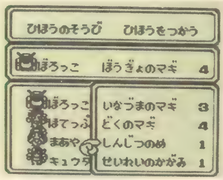






"しんじつのめ"

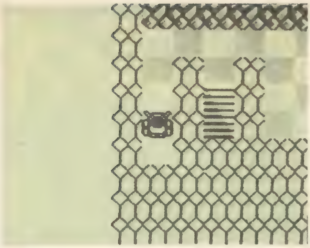
光の洞くつをクリアするのにどうしても必要になる。装備や使用をしなくても効果のある数少ない秘宝のひとつだ。



↑装備しなくても

⑥光の洞くつ

秘宝"しんじつのめ"がないと真っ白で道に迷ってしまうので、一度海底火山を攻略してからここへ来よう。このダンジョンは宝箱がかなりある。高価なアイテムも入っているので見逃さないこと。全7階と大規模だがボスキャラもいないので攻略はあまり難しくないだろう。



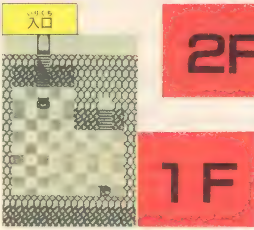
↑まぶしいので見えづらいが、かくし通路のようなものもあるので注意

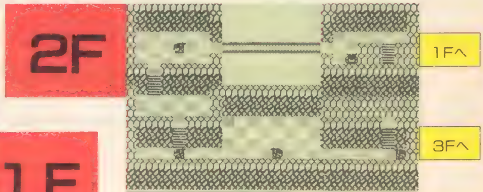


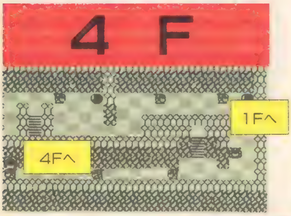
↑特に壁のない部分は通れる可能性が高いので行ってみるべし

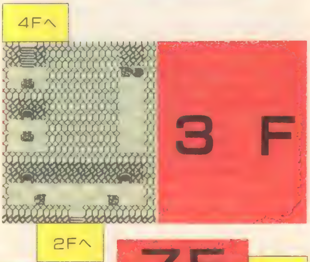


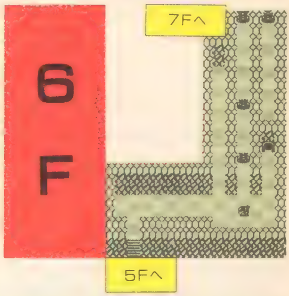
↑宝箱は念入りに探しまわろう

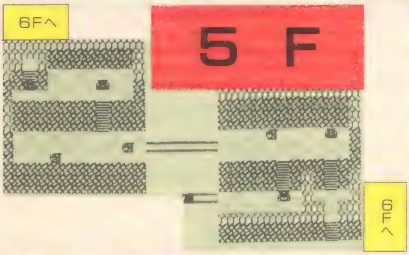


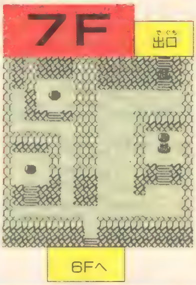










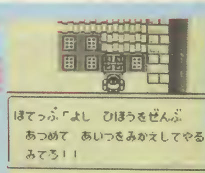




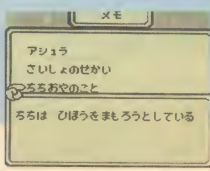
↑東の方にある洞くつがそれ

このあたりで"メモ"チェック

ゲームもほぼ半分まできたので、一度このへんでストーリーをまとめてみることにしよう。それぞれの世界で断片的に集まった情報が、かなり内容を持った文章になっているはずだ。最初あまり意味のない情報でも、後でとんでもなく重要なことを示していたりもするので、"メモ"のチェックはときどきやっておくべきだろう。これで父親や秘宝の謎が少しは見えてきた、かな?



↑父親のことがなんとなくわかってきたのでは!



↑まだまだわからないことも多い

RPG攻略大全 5 ファミコン

メダリオンを取り戻すための"土台造り"

タイムズ・オブ・ロア

失われたメダリオン

TIMES OF LORE

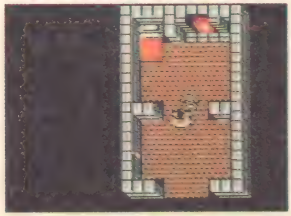
東宝
1990年12月7日発売
アクションRPG
5300円（税別）

決まったルートやイベントなどがほとんどない分、自分の思いどおりにプレイできる、極めて自由度の高いアクションRPG。この特徴を殺さない形式で解説していく。

"なんでもあり"のこのゲームもこの3つは基本

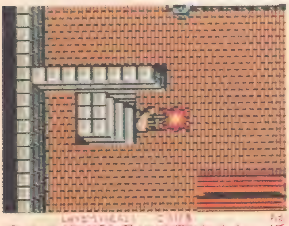
ステージ、エリアなどの設定がないこのゲーム。さらに"このイベントをクリアしなければ次に進めない"という決まりもほとんどないのだ。しかし、スムーズにゲームを進めるためには、これだけは基本という項目が3つある。ぜひ、頭に入れてプレイして欲しい。


↑決められたルートというものがない。自由に動き回れるのだ


↓せっかく情報を与えてくれた人に対しても攻撃できたりする

罪なき者は殺すな

誰にでも攻撃でき、殺せてしまうこのゲーム。でも、そうだからといって、罪のない農民や、民間人に武器を振り上げるのはよくない。特に、最初に出会う修道院長に攻撃すると、その先かなり不利な展開となってくる。人々に好かれることが大事だ。


↑この修道院長に攻撃すると、近くの城のカギが閉じたままだ

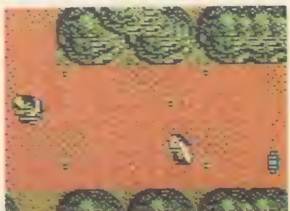
果報は起きて待て

背景が夜を告げるとき、人々は寝静まる。ある情報を手掛かりに訪れた家の主も、ベッドに横たわったままだ。こんなときは、夜が明けるのを待つしかない。一番てっとり早いのは、近くの宿に一晩泊まればいいのだが、資金を稼いでみるのもいい。


↑とりあえず外に出て敵を倒しにいく。次の章でそれを解説

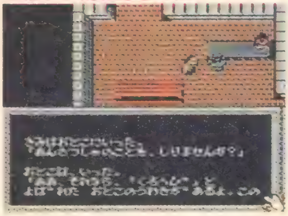
獲物は厳選せよ

資金を稼ぐには悪人どもを殺して残った金を取ればいい。人間（おいはぎ、盗賊など）を殺す限り、3割～4割の確率で金が残る。運がよければ、薬や巻物が残ることも。逆に、それ以外（クモ、ガイコツなど）を殺してもアイテムは残らない。

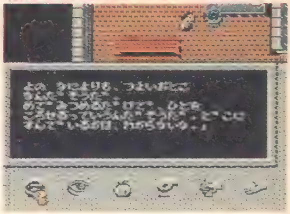

↑殺すとアイテムが残る場合があるのは盗賊とおいはぎだ

8つの謎に基づき効率よいルートを提案

広大な王国内のどこからヒモトいていってもいいこのゲームだが、ここでひとつ効率のよいルートを提案しよう。これは街の人々のうわさや情報にもとづき、最低限やっておくべき項目と照らし合わせてある。今回は、王国を復活させるための“土台造り”となるような部分までだ。



❸酒場の主人やそこにいる農民などはいい情報源なのだ



❸どの街や村で聞いても共通の情報はとりあえずこなしてみよう

謎とルートについて

取り上げた謎は右の8つ。これらは、街や村の人々がよく口にすることや、多少込み入ってくることまでさまざまである。謎の項目の番号と、王国全図上のアルファベットを、次のページの写真などと合わせながら、見るようにしよう。それで解答を得られるようになっている。

1 奪われたツボの行方

2 東の森の巨人とは

3 霧の寺院に何が

4 魔法の靴のうわさ

5 魔法の斧を持つ人物

6 トンネルの秘密

7 廃墟の中は…

8 暗殺者“黒蛇”とは



8つの謎をシラミつぶしに解明

謎を知る前に、もう一度前ページの王国全図をご覧あれ。場所に置き換えると、Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ→Ⓓ→Ⓔ→Ⓕ→Ⓖ→Ⓗ地点の順に解説。歩き回る順番もこのとおりに行ってみよう。

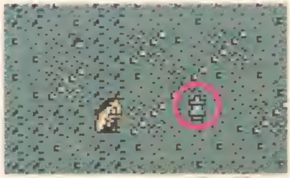
1 奪われたツボの行方

暗黒の森を北へ向かったところに湖がある。その西側にある地図にない一本道。そこを道なりに行くと、"オーク"たちのキャンプが。一人残らず殺せ。そして、つぼを巻き上げろ。

ⒶにGO



⬆複数で出てくる。青の巻物があれば、それで動きを止めて攻撃だ

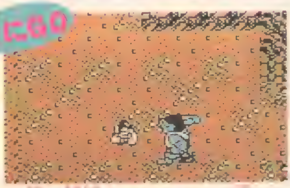


⬆キャンプしている１人を殺すと盗まれたつぼが残る

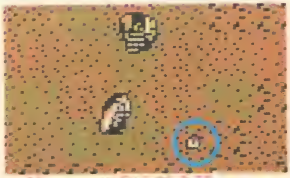
2 東の森の巨人とは

暗黒の森の湖を今度は道なりに東へ。ライダーの街だ。街を抜け、山のふもとまで来ると、青々とした巨人が待ち構える。ルーン文字で倒した後に、残るものを見逃さぬように。

ⒷにGO



⬆赤い巻物があればそれを使え。まともに闘っては勝てない

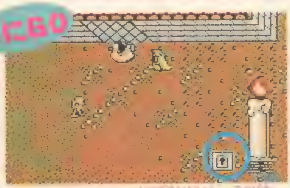


⬆殺すと、一定時間無敵になれる指輪が残る。非常に小さいぞ

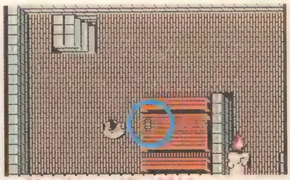
3 霧の寺院に何が

黒い霧が立ち込める東北の寺院とは、ここのことだ。辺りはしんとしている。カギは掛かっていない。エライランの街の修道院長にツボを渡すと、入口の扉が開放されるのだ。

ⒸにGO



⬆エライランの修道院長を攻撃すると、この入口が封鎖されるぞ

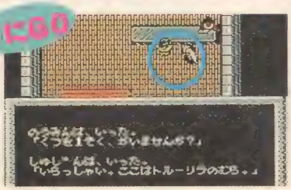


⬆中に入ると緑の巻物がある。３回まで指定した街や村に行ける

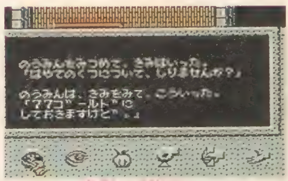
4 魔法の靴のうわさ

森の中の村トルーリラ。その酒場の１人の男が、突然、靴を買わないかと持ち掛けてくる。それが何と、うわさの靴だったのだ。すぐに履いてみよう。確かに速い、普段の移動速度の倍以上ある。この先、まだまだ長い道のりの旅には、こんな便利な靴がなくては。

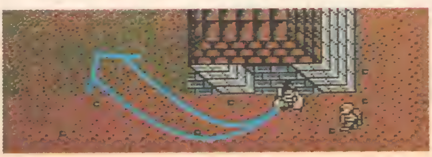
ⒹにGO



⬆"はやてのくつ"というメッセージが出るまで話をしよう



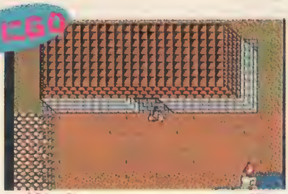
⬆やがて値段の交渉までしてくる。77ゴールドで買える



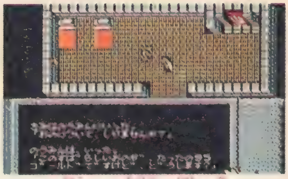
⬆敵が近づいてきても素早く逃げることができる

5 魔法の斧を持つ人物

ずいぶん南に下ってくると、街が。ランクエルの街だ。酒場でいろんな話が聞ける。街をぶらついて、小さな池の近くにある家に入ると‥。これはすごい。武器が手に入った！



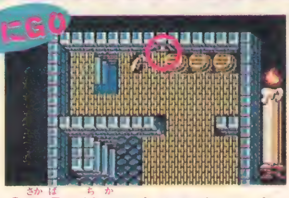
街の西のはずれにあるこの家に入る。前に小さな池がある家だ



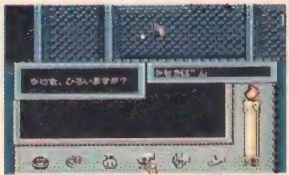
この男から魔法の斧を買おう。攻撃の幅が増すぞ

6 トンネルの秘密

砂漠を横断して西へ向かう。そこには、ガネスターという街が。この街の城に通じる、秘密のトンネルがあると街の人々は言うが‥。まずは、宿にでも泊まって考えてみるか。



酒場の地下にあるカベのスイッチを押そう。下に通路ができるぞ



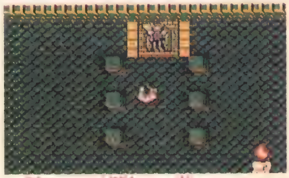
下に降りて"真実の石盤"を発見！ 重要な文字が刻まれている

7 廃墟の中は…

石盤に刻まれていた"暗殺者"がいるとのうわさを耳にして、再び砂漠を横断中、オアシスを発見。地下に降りると‥死に神のワナだ。ここには近づくな。極めて危険な場所だぞ。



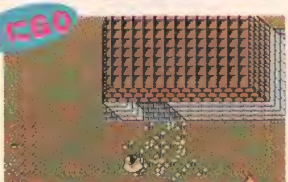
死神の前の地点だ。3か所のプレートを踏まないと扉が開かない



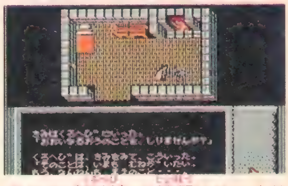
奥にいる死神だ。話しかけたりすると死んでしまうぞ

8 暗殺者"黒蛇"とは

ランクエルの街の手前に古い橋がある。その南側に"黒蛇"なる暗殺者がいる。偉大なる王を殺した奴だ。しかし話をすると、真犯人は別にいると言ってきて、重要な巻物が渡される。



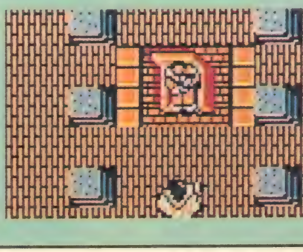
"黒蛇"の家の前。古い橋をまっすぐに進むと見えてくる



この"黒蛇"の情報はじっくり理解してみること。すごく重要だ

その後の展開

"黒蛇"からもらった巻物を、ガネスターの城のヘイドリックに渡してみよう。すると、自分の周囲にダリエル補佐官のスパイがいると言ってくる。このスパイを捜し出し、善の大魔道師・イリアルのもとへ（砂漠の北の橋を渡ったところにある魔法の塔にいる）行こう。重要な手掛かりがえられるはずだ。



まずこのヘイドリックに巻物を渡そう。ここから新たなストーリーが

RPG 攻略大全 ファミコン

のび太の町から古代までを完全攻略するぞ!!

ドラえもん

DORAEMON

エポック社
1990年9月14日発売
フィールド型 RPG
6800円（税別）

キミがドラえもんたちと進む4つの世界を全て攻略してみるぞ。これさえあれば、どうしても謎が分からなかったところもサクサクと進めるようになるぞ。

ドラえもんと一緒に仲間を助けよう

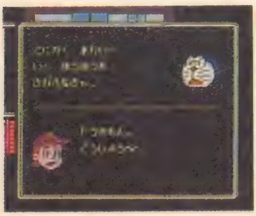
今回キミがドラえもんたちと冒険する舞台は、魔界、海底、地底、古代の4つのワールドだ。それぞれのび太の町を起点にして4つの世界に旅立っていくのだ。主人公はドラえもんでなくキミ自身で、ひみつ道具を失くしてのび太たちともバラバラになってしまったドラえもんといっしょに冒険に出るのだ。

冒険の舞台は4つだ!

のび太の町出発 → 魔界 → 海底 → 地底 → 古代

ポイント① ドラえもんに頼れ

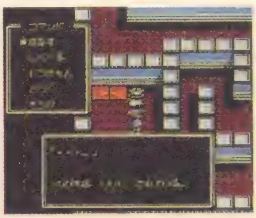
普通のRPGのコマンドにはないのがこの『ドラえもん』というコマンドだ。このコマンドにはそうだん、ポケット、ドラミの3つの役割があり。そうだんはドラえもんがヒントをくれて、ポケットはアイテムの出し入れ、ドラミは体力回復やドラやき補給、セーブもできる。



⇦コマンドを使おう

ポイント② 仲間を探す

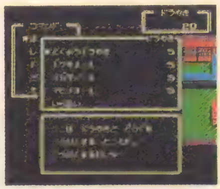
4つのワールドには、のび太をはじめ、ドラえもんの仲間たちがあちこちに散らばってしまっている。この仲間たちを探し出して、パーティの仲間に加えるのがとても重要なのだ。途中で加わった仲間たちと別れることもあるけれど、ドラえもんとは最後までいっしょだぞ。



⇦見つかるのかな?

ポイント③ ドラやきを入手

ドラやきは店でアイテムと交換したり、ひみつ道具を使うときにも消費する。倒した敵の数だけドラミちゃんがくれるぞ。



⇦店でドラやきとアイテムを交換しよう



⇨秘密道具を使うのにも消費するぞ

のび太の町で準備を整えよう

このゲームの始まりは、キミも住んでいるのび太の町からだ。突然ドラえもんがキミの部屋に現れて、ギガゾンビの攻撃で、のび太たちが行方不明になったという。ドラえもんの力になれるのはキミだけなので、2人で力を合わせて進んでいこう。

まずこののび太の町には、あとで仲間となる友達の家がたくさんある。みんなの家をまわって情報を入手しておこう。各ワールドへ行くのもこの町からなので、その前にもみんなの家へ行くようにしよう。



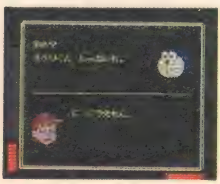
●けっこう広いのがのび太の町だ



●この町には電話ボックスが多いぞ

①キミの家

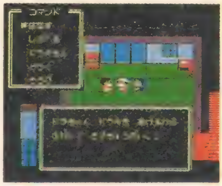
ここで突然ドラえもんが現れて、のび太たちが行方不明になったと助けを求めてくる。ここでは特に役立つ情報は何もないので、さっさとドラえもんと出発しよう。



●ドラえもんがやってきたぞ

②のび太の家

のび太の家には、のび太のお母さんが心配している。話してみるとドラやきを20個くれるので、必ず話しておくようにしたい。それから出発だ。



●ドラやきをもらっていこう

③出木杉の家

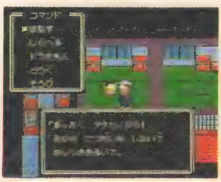
出木杉くんはちゃんと自分の家にいる。出木杉くんの話では、町の電話ボックスのどれかが、もしもボックスらしい。さらにピコタンハンマーとヘルメットももらえる。



●アイテムをもらっておこう

④ジャイアンの家

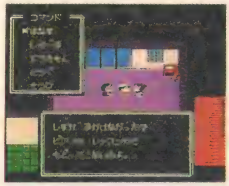
ジャイアンは地底編で捕われているので、自宅にはいない。地底編で仲間になると、パワーがあるので大変心強いぞ。ニセ法王を倒さないと仲間にすることができないぞ。



●ジャイアンはいないみたいだ

⑤しずかの家

しずかちゃんは古代編で捕われているのでここにはいない。ギガゾンビを倒してから会ってみると、ギガゾンビがニセモノだったことがわかる。



●しずかはいないみたいだぞ

⑥スネ夫の家

スネ夫は海底編で捕われているので、自宅にはもちろんいない。海底編で鬼岩城の牢屋にいるぞ。助け出すとパーティに加わるので、重要な戦力となるはずだ。



●スネ夫もいないみたいだ

⑦もしもボックス

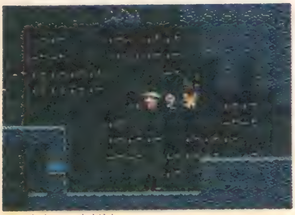
のび太の町には、たくさんの電話ボックスがある。出木杉くんの話では、この電話ボックスのうちどれかがもしもボックスらしい。これから魔界にも行けるぞ。



●ここから魔界へと行けるぞ

魔界はこのように進んでいこう

のび太の町で出木杉くんからアイテムをもらい、のび太のお母さんからドラやきをもらったら、もしもボックスで魔界へ行こう。魔界では、魔王デマオンが復活していて、しかものび太が石にされていたのだ。のび太を元に戻すには、デマオンを倒すしかないぞ。



魔界を探検してみよう

①星の町

この町には、建物の中に宝箱がたくさんある。これで武器や防具を手に入れよう。さらに満月博士の家で美夜子さんを仲間にしよう。美夜子さんは魔力によってネコにされている。

②港の村

この村にはデマオンを倒すための銀がある。しかし、簡単には見つかるはずがない。どうも犬が怪しそうだけどわからないので、とりあえず一度職人の村へ行ってみよう。

③職人の村

この村には港の村にいた犬の飼い主であるかじ屋のまさがいる。この人は犬の好物である骨をくれるぞ。骨をもらったら、もう一度南にある港の村へ戻ってみよう。

④港の村 その2

職人の村でまさからもらった骨を犬にあげてみよう。そして犬が移動した下を調べてみると、銀を手にすることができる。銀を手に入れたら、再び職人の村へ行き、かじ屋のまさに会うようにしよう。

⑤職人の村 その2

港の村で銀を手に入れたら、かじ屋のまさに会おう。銀を銀の矢に作りかえてくれるぞ。これがあればデマオンを倒すことができる。また次に行く谷間の村の情報も聞いておこう。

⑥谷間の村

この村の村長さんはダンジョンキーを持っている。必ず村長さんに会ってもらっておこう。このキーがあれば、星の町で取ることが出来なかったアイテムも取れるぞ。

⑦ちんから村

この村は谷間の村からかなり離れている。途中には強い敵が出現するので、十分レベルアップしておきたい。この村では魔術博士に会い、水晶の目を手に入れるようにしよう。

⑧洞くつA

ここは最初のダンジョンだ。ひかりごけとダンジョンキーを使って進もう。このダンジョンのいちばん奥には一つ星の悪魔が出現する。倒すとコンクフードが手に入るぞ。

⑨情報の家

洞くつAのすぐそばにあるのがこの情報の家だ。ここでは銀の玉が手に入る。また、ドラミちゃんを呼ぶことができるので、洞くつに入る前にセーブしておくようにしたい。ここを拠点にして戦うようにしよう。

⑩洞くつB

またダンジョンだ。ひかりごけとダンジョンキーを使って進もう。二つ星の悪魔が出現したら、銀の玉を使って倒そう。二つ星の悪魔を倒すと、導きの水晶を手に入れることができる。

⑪星の町 その2

導きの水晶を使うと、一気に星の町へワープできる。魔方陣の横で三つ星の悪魔を銀の玉を使って倒したら、魔方陣に入って魔王の城へ突入してみよう。セーブするのを忘れずに。

⑫魔王の城

魔王の城は5階建てだ。やたらと複雑な迷路となっている。まず満月博士に会い、美夜子を元の姿に戻してもらおう。そしてデマオンにダメージを与えたら、銀の矢でとどめを刺そう。

⑬星の町 その3

デマオンを倒して星の町へ戻ったら、美夜子と別れてのび太をパーティに加えよう。そして満月博士から小型潜水艦とテキオー灯を手に入れたら、のび太の町へ行こう。

海底はこのように進んでいこう

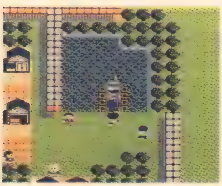
海底編は4つのワールドの中でいちばんイベントの少ないワールドだ。アイテムの取り忘れには注意するようにしたい。この海底編への行きかたは、魔界編で最後に満月博士からもらった小型潜水艦を使って行くことになる。のび太の町へ戻ったら、どこで使うのかと思った人も多いだろう。のび太の町には海なんかないのにどこで使うのかと思ったら、なんと池で小型潜水艦を使うことができたのだ。これで海底編へと進むことができるぞ。海底編はムー連邦の首都から始まる。鬼岩城にいるスネ夫を仲間にして、戦い抜いていこう。



◎海底は強い敵が多いぞ。しっかりと装備してから行こう

①のび太の町

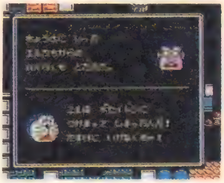
星の町からのび太の町へ戻ったら、町の池にある桟橋で小型潜水艦を使おう。すると、海底編の始まりである、ムー連邦の首都へといくことができるぞ。さあ頑張ろう。



◎池で潜水艦を使っていこう

②ムー連邦の首都

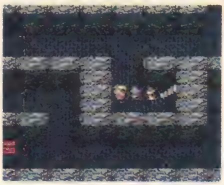
この首都の中央にあるのはナバラの神殿だ。中には強力な武器と秘密の抜け道があるのだ。必ず発見するようにしよう。抜け道を通って洞くつへ行こう。



◎エルが行方不明になっていた

③洞くつC

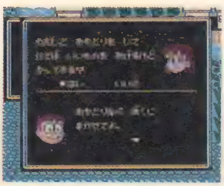
ナバラの神殿から先へ進むには、必ずこの洞くつを通らなければならない。洞くつ内部には宝箱もいっぱいあるので取っておこう。のび太はまだ弱いので秘密道具で戦ったほうがいい。



◎必ず通らなければならないぞ

④ウーの町

洞くつを抜けると、ウーの町へと行くことができる。女の子とのあやとりはのび太にまかせておこう。勝つと竜巻きストローが手に入る。スネ夫に関する情報も手に入るぞ。



◎女の子とあやとりをしよう

⑤オーターの町

女の子になったおばあさんに会い、タイムふろしきを入手して、ホコラの中の石像の前でタイムふろしきを使い、バギーちゃんを復活させよう。



◎バギーちゃんを復活させよう

⑥鬼岩城

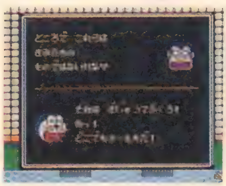
鬼岩城は溶岩地帯なのだ、バギーちゃんに乗らないと行けない。牢屋でスネ夫とエルを助け出し神殿の鍵を手に入れたら、スネ夫をパーティに加えて、ポセイドンを倒そう。



◎スネ夫を助け出してやろう

⑦ムー連邦の首都 その2

ポセイドンを倒したら、ムー連邦の首都に戻ってみよう。技術手袋とどこでもホールをもらえるぞ。そしてスネ夫といっしょにのび太の町へ戻ろう。これで海底編はクリアだ。

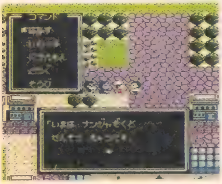


◎アイテムをもらって帰ろう

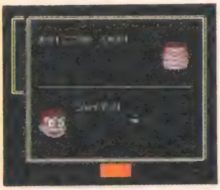
●ドラえもん

地底はこのように進んでいこう

海底編をクリアしてのび太の町へ戻ったら、どこでもホールを使って地底へと向かおう。地底世界では竜の騎士とナンジャ族の間で戦争が起こっていたのだ。でもお互いに相手を非難するばかりで、なにかおかしい気がする。はたしてこの真相はどうなっているのだろうか？



◆地底の世界でも大変らしい



◆ジャイアンはここにいるのだ

①のび太の町

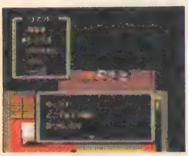
のび太の町の空地で、さっきもらったどこでもホールを使えば、地底へと進めるぞ。



◆どこでもホールを空地で使って行こう

②エンリルの町

最初に着くのがこの町だ。全ての人と話すようにしよう。どこでもドアは必ず取ろう。



◆どこでもドアは必ず取っておかなくちゃダメ

③ノドンの村

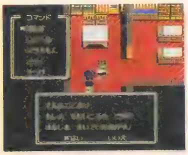
ノドンの村には次元転換船があるけれど、乗るには許可証が必要だ。許可証はウルスの村で手に入るらしいぞ。



◆次元転換船があるけれど、まだ乗れない

④ウルスの村

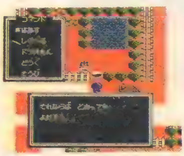
軍団長から許可証をもらったら、ノドンの村へ戻ろう。どこでもドアも使えるぞ。



◆軍団長の話しを聞いてあげれば、許可証をもらえる

⑤ノドンの村 その2

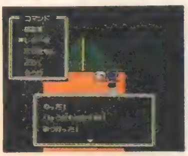
ノドンの村に戻ったら、次元転換船に乗り、ピスの砂漠にある第1ベースキャンプへ行こう。



◆許可証をもらったら、次元転換船に乗れるぞ

⑥第1ベースキャンプ

ここには強い武器や防具がある。また、ジャイアンに関する情報も手に入るぞ。



◆アイテムを取って戦力をアップしておこう

⑦第2ベースキャンプ

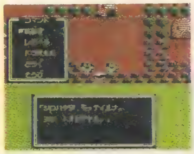
ここにジャイアンがいる。ローから白旗を手に入れたら、ナンジャの村へ行こう。もう入れるようになるぞ。



◆ローに会って、白旗をもらっておこう

⑧ナンジャの村

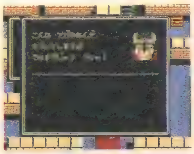
ローからもらった白旗があれば入ることができる。酋長に会えば法王への手紙をくれる。



◆白旗があれば、ナンジャの村へ入ることができる

⑨エンリルの町 その2

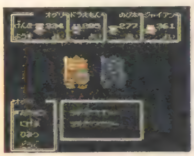
法王庁に入りニセ法王を倒すと、ジャイアンが仲間に加わるぞ。タイムマシンも手に入る。



◆酋長の手紙は法王によって破られてしまった

⑩クロマニヨンの塔

13階にいくとツチダママスターが2体出現する。倒せば地底編クリアとなるぞ。



◆ツチダマスターを倒せばクリアとなるぞ

古代はこのように進んでいこう

ツチダマママスターを倒してエンリルに戻り、地底の友だちと別れたら、のび太の町へ戻ってくる。今度はタイムマシンを使って古代の日本へとワープしよう。古代にはまだ会えないしずかちゃんがいるはずだ。助け出してあげよう。最後の妖魔城には強力な敵がたくさん出現するぞ。スネ夫やジャイアンといっしょに倒そう。

①のび太の町

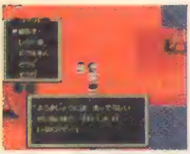
エンリルから戻り、ジャイアンと別れたら、タイムマシンを使って古代へと行こう。



○タイムマシンを使って古代へといくのだ

②トロの村

古代最初の村だ。ここでギガゾンビに関する情報が手に入るのだ。



○ここでやっとギガゾンビのことがわかるぞ

③ナンボの村

この世界にはテラという少女がいるらしい。でも怪しげなウワサも流れている。



○村の長老は記憶喪失だ。テラのことを知ってた？

④光の村

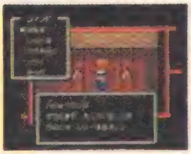
テラとククルに会えるぞ。そして、しずかちゃんはのび太の町へ戻っていることもわかるのだ。



○しずかちゃんはのび太の町に戻っていたのだ

⑤クラヤミの村

この村にはボスキャラがいるぞ、ボスの家の見張りにはドラやきをやろう。ボスを倒そう。



○クラヤミマスターを倒せば芭蕉扇のことがわかる

⑥光の村 その2

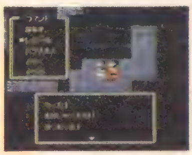
芭蕉扇をもらうために光の村へ戻ったら、ククルのお母さんが病気になっていたのだ。



○ククルのお母さんが病気になったそうだ

⑦洞くつ口

最初から開いている宝箱の横を調べると、赤い薬草が手に入る。光の村へ持っていこう。



○開いている宝箱の横を調べてみるとわかるぞ

⑧光の村 その3

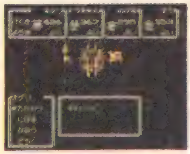
ククルに薬草を渡して、テラから芭蕉扇をもらおう。さらにテラがパーティに加わってくれるのだ。



○テラがパーティに加わってくれるのだ

⑨妖魔城

ギガゾンビには攻撃用のアイテムはきかない。ファイトこぶちで回復しながら戦おう。



○ギガゾンビとの対決だ。アイテムは通用しない

⑩のび太の町 その2

ギガゾンビがニセモノだったのがわかる。改造プラモ軍団を手に入れてもう一度戻ろう。



○しずかちゃんを加えて、もう一度古代へ行こう

⑪妖魔城 その3

妖魔城で祭壇の左の影からトコヤミの宮へ入り、ジュドや金角・銀角、牛魔王と倒そう。



○この牛魔王を倒せばクリアとなるのだ

カードの使い方がポイントの、異色RPGだ

ドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人

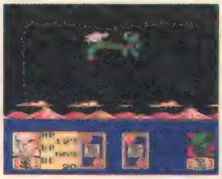
DRAGON BALL Z

バンダイ
1990年10月27日発売
フィールド型RPG
7800円（税別）

スタートから、終盤のガーリック城の手前までを要点ごとにチェック。特に、重要となる修行に視点を置いて攻略してあるので、キャラの育て方はこれでOKだ。

修行の積み方が大きなポイント

このゲームでは、敵と戦ってキャラを成長させるよりも、修行を積んで成長させることがメインとなっている。したがって、いかに効率よく修行してキャラを成長させるかがポイントだ。最初のうちにキチンと修行しておかないと、のちのち苦労することになるぞ。キャラの現在のレベル、カードの具合、修行場のある位置などを考えて、修行の種類を選ぼう。



ボスなどと戦うには、修行が必要だ

スピードと敏しょう性の修行

この修行は、コンピュータの出すカードと、流派、星の数、数字の数を一致させるものだ。手持ちのカードが貧弱でも十分に修行ができる。ただし、修行をやめるのは自分で決めるので、やめるタイミングが難しい。



カードのよしあしには関係ない修行だ



ただ、失敗するとBEを失うのだ

重い岩を運ぶ修行

この修行は、コンピュータの出すカードよりも、星の数か、数字の数が大きいものを出すというもの。手持ちのカードが、星の数、数字の数どちらか大きい場合に有効だ。ただ、この修行で得られるBP値は少なめだ。



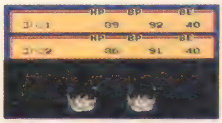
最初に星の数か、数字の数かを選ぶ



手持ちのカードが大きい場合に有効だ

実戦的修行

この修行は、キャラの能力を2等分して、分身と戦うというもの。最も効率のよい修行だ。ただし、レベルが上がり、HPが大きくなると効率が悪くなる。HPも減るので、いつでもHPを回復できるようにしておこう。



自分を2つに分けるのだ



得られるBP値も多いが、HPの消耗も激しい修行だ

ガーリック城までをポイントチェック

ゲームスタートから、ガーリック城に潜入する直前までを、右のフローチャートにまとめてみた。このゲームには分かれ道はないので、ゲームの流れをしっかりチェックしておこう。ただ、フローチャートのB「ヘビの道を進む」という前にC、D、Eに進む2人を決めることになる。組み合わせはC　ピッコロ、悟飯、D　·クリリン、ヤムチャ、E　天津飯、餃子としよう。これがおすすめの組み合わせで、各項目でもこのメンバーを選んだとして、攻略しているぞ。

攻略フローチャート

- A
  - ①亀仙人の家に行く
  - ②ブルマの家に行く
  - ③ラディッツとの対決
- B
  - ヘビの道を進む
- C
  - ④北の地域
  - ⑤サンショとの対決
- D
  - ⑥森林地帯
  - ⑦ニッキーとの対決
- E
  - ⑧砂漠地帯
  - ⑨ジンジャーとの対決
- そしてガーリック城へ

A　悟飯救出

ここでは、ラディッツにつれさられた悟飯を、無事救出するのが目的だ。悟空とピッコロの2人が組んでいるが、この2人はまだ弱い。必ず2人組んだまま移動しよう。ここのポイントは、ラディッツとの戦いに備えて修行をみっちりと積んでおくこと。最低でも、ピッコロが魔貫光殺砲を撃てるまでレベルを上げておこう。

①亀仙人の家に行く

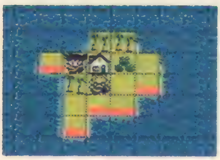
まず、スタート地点の近くにあるカメハウスで、ブルマに関する情報を得よう。悟空、ピッコロのどちらでも話をきける。話を聞いたら、ブルマの家に向けて、移動することになるのだ。

②ブルマの家に行く

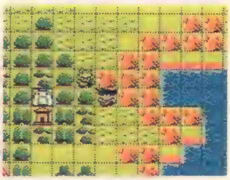
つぎに、ブルマからドラゴンレーダーをもらうのだ。ブルマの家には、必ず悟空が入ろう。ピッコロだと、ブルマはおびえるだけでドラゴンレーダーを渡してくれないぞ。

③ラディッツとの対決

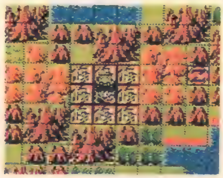
ここのボスは、ラディッツ。ピッコロの魔貫光殺砲で攻撃するのがベストだ。ただし、これはBEを大量に消費するので、必ずBEを補充するお助けカードを用意しておこう。



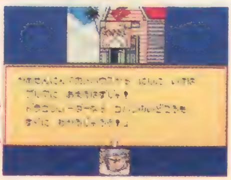
カメハウスはスタート近辺にある



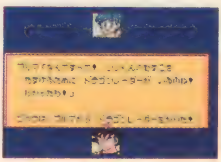
ヘビ姫の館の近くにあるぞ



対決前に、ここで修行を積んでおこう



ブルマの家に関する情報が得られるぞ



ドラゴンレーダーが手に入る

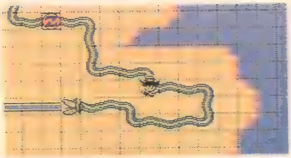


ピッコロの攻撃をメインとしよう

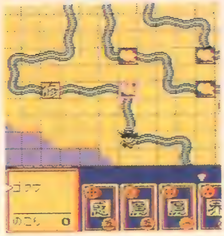
魔貫光殺砲

B ヘビの道

できるだけ少ない回数でゴールまで行くのが目的だ。ここのコツは、修行のポイントが近づいてきたら、星の数の小さいカードから使ってしまうことだ。



◆一本道をひたすら進んで行く。カード運がすべてだ



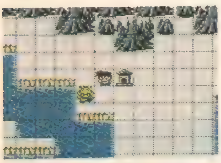
◆修行の前に星の数の少ないカードを減らしておこう

C Z戦士北へ

ここは、最初にも述べたが、ピッコロ、悟飯のペアでこよう。ピッコロはある程度強くなっているので、悟飯を修行させることに重点をおいて行動しよう。ただし敵との戦闘は、ピッコロをメインとし、悟飯をサポートにまわそう。

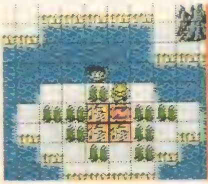
④ 北の地域

まず、近くにある占いババの家で、情報を仕入れよう。どちらの方角に行けばいいのかが分かるぞ。修行のポイントはスタート地点から東にあるぞ。悟飯をメインに鍛えよう。

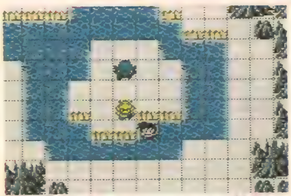


◆占いババの家はすぐ近くにあるぞ

修行はここで



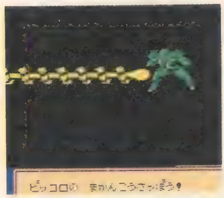
◆Zエリアをうまく利用して修行しよう



◆修行を積んだらいよいよ対決だ

⑤ サンショとの対決

対サンショ戦も、ピッコロの魔貫光殺砲が有効だ。悟飯はまだ弱いので、悟飯には防御力の高いカードを使い、ピッコロに攻撃力の高いカードを使おう。



◆コイツにも、魔貫光殺砲を使うのがベスト

D 東の攻防

ここは、ヤムチャとクリリンの組み合わせがいい。ただ最初は2人とも戦闘力があまりないので、離れずに移動しよう。ここのボスのニッキーは強敵だ。2人の力も思ったほど上がらず、苦戦を強いられる。お助けカードを大量に集めておこう。

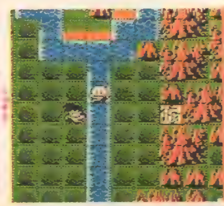
⑥ 森林地帯

ボスへの道はそれほど遠くはなく、迷うことも少ない。ここでは、2人の修行に専念しよう。ここにある実戦的修行の近くには、ヘビ姫の館がなく、HPを回復するのに手間がかかる。亀仙人などの、HPを回復するお助けカードを数枚集めては、修行をする、これを繰り返してレベルを上げよう。



◆スタート地点から西に進んでいく

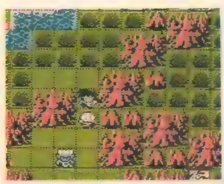
修行はここで



◆ここで修行するのが一番効率がいいぞ

⑦ ニッキーとの対決

ボスのニッキーとは、一発勝負をかけずに、地道に戦おう。お助けカードをある程度持っていれば、やられることはないぞ。



◆ここにボスが。長期戦覚悟で戦おう

E そして西の地に

ここは、天津飯と餃子の組み合わせがいい。岩山が多いのでかなりの遠回りをさせられるぞ。しかも修行をする場所も、少ない。修行の場所はキチンとチェックしておかないと苦しい。

敵との戦いでは、餃子が超能力で敵を止めて、天津飯が攻撃をかけるのがベスト。ただし、餃子のHPが低いので、防御力の高いカードを選び、かつHPには常に気をつけておこう。

⑧ 砂漠地帯

占いババの家が、近くにあるので、必ず情報を仕入れておこう。しかし、ジンジャーのいる場所には、かなりの遠回りをしないとたどりつけないぞ。修行は、天津飯がせめて気功砲を使えるようになるまでしよう。

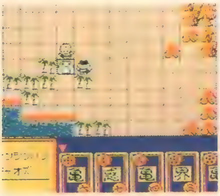
修行はここで



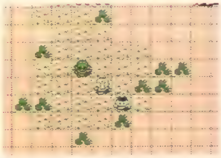
修行する場所が少ない。ここでみっちり修行しておこう

⑨ ジンジャーとの対決

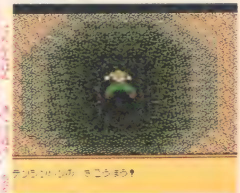
ジンジャーには、天津飯の気功砲が有効だ。餃子の超能力と組み合わせて戦えばかなり楽になるぞ。ただ、ジンジャーの攻撃力は高いので、餃子のHPはこまめに回復しておこう。天津飯1人になるとキツイぞ。



ここから東南の方角に占いババの家がある



遠回りをした末、ジンジャーを発見



天津飯の気功砲で戦うのがベストだ

Z戦士の必殺技

Z戦士には、それぞれ必殺技がある。技をかけるのに必要なBE値が高いほど、威力があるぞ。ここで、Z戦士全員の必殺技を表にまとめたので、参考にしてほしい。ただ悟空には、ここにある以外にも、いくつか必殺技が隠されているぞ。

表の見方

必殺技の名 | 消費BE | 特殊効果

必殺技の名	消費BE	特殊効果
悟空		
衝撃波	7	――
エネルギー波	10	――
かめはめ波	15	――
太陽拳	7	目をくらませる
界王拳	40	――
界王拳かめはめ波	50	――
クリリン		
かめはめ波	10	――
拡散エネルギー波	20	全員にダメージ
気円斬	60	――
ピッコロ		
魔光砲	7	――
連続魔光砲	10	――
目から怪光線	10	――
口から怪光線	20	――
爆裂魔光砲	50	――
魔貫光殺砲	100	――
天津飯		
エネルギー波	7	――
太陽拳	7	目をくらませる
気功砲	80	――
4身の拳	40	――
4身の拳気功砲	120	――
餃子		
超能力	10	動きを止める
どどん波	30	――
悟飯		
エネルギー波	15	――
魔閃光	80	――
ヤムチャ		
かめはめ波	10	――
操気弾	50	――

エンディングまでのポイントを一気に攻略!!

ムサシの冒険

ADVENTURES OF MUSASHI

シグマ商事
1990年12月22日発売
フィールド型 RPG
6500円（税別）

5つの国＋巌流島の攻略ポイントを詳細解説!! 行きづまったときに必ず役立つ攻略フローチャートもバッチリ用意したぞ。これで必ずエンディングに到達できるはずだっ!!

壊滅の危機に瀕している大和の国を救え!!

下にあるマップがこれからムサシが冒険しようとする大和の国の全体マップだ。ゲームの前半は徒歩だけで進めるが、後半では船を購入して海を進んでいかなければならない。妖魔餓次郎の待つ巌流島へは全体マップを反時計回りに攻略して行くことになるので、その道のりはとても長い。どこに行けばいいのかわからなくなったら右のチャートと合わせてマップを見よう。



➡妖魔餓次郎の野望を阻止せよ。ムサシ

大和の国全景



エンディングまでの全手順を公開だっ!!

このゲームにはアドベンチャー的な要素が含まれているため、情報を聞いたあと、セーブせずにリセットするとプレイヤーがいくらその情報を知っていても、"ムサシ"は知らないままとなりゲームが進まなくなってしまう。そんなときはこの攻略フローチャートを見てチェックするといいぞ。

START

稲城の村
村にいる老婆と話す

北の岬の洞くつ
妖魔を倒し、タヌキと話す

庄　屋
妖魔を倒し、瑠璃の鍵を入手する

北の岬の洞くつ
瑠璃の鍵を使ってタヌキを助ける

北の岬の洞くつ
タヌキをお供に加えて国生の国へ

諏訪の里
里にいる老婆と話す

二階堂道場
道場にいる二階堂主水と話す

居酒屋
居酒屋にいる酔っぱらいに酒をおごり、瑪瑙の鍵を入手する

居酒屋
居酒屋にいる二階堂真之介と話す

伊奈山山中の洞くつ
妖婆を倒し、呪いの数珠を入手

居酒屋
呪いの数珠を使って　二階堂真之介にかけられた呪いを解いてやる

卯月の塔
瑪瑙の鍵を使って塔内部に侵入。幽閉されている大法師雲海と話す

卯月の塔
3階で五輪の書"火の巻"を入手

橋渡しの家
橋渡しに会い、橋をかけてもらう

唐笠山
山頂でタヌキに足元を調べさせ、印籠を入手する

海辺の寺
旅の侍角之信に印籠を渡し、お礼に引き潮の砂をもらう

美浜の里
引き潮の砂を使って小島に渡り、宝の壺の中にあるお札を入手する

檜の村
檜の村の娘、肝姫と話す

檜の村
肝姫の家の前でお札を使う

檜の村
肝姫の家の中をタヌキに調べさせ、蜘蛛の糸を入手する

水月の塔
水月の塔の入り口にいる肝姫に蜘蛛の糸を見せ、正体をあばく

水月の塔
閉ざされた扉の前でお札を使う

水月の塔
4階にいる大蜘蛛肝姫を退治し、シャチホコを入手する

美浜の里
長老にシャチホコを返し、五輪の書"風摩の巻"を入手する

美浜の里
万屋で船を購入し、羽山の国へ

旅籠①
商人からタツノコの珠を購入する

渦潮の島
タツノコの珠を使って渦潮を乗り切り、渦潮の島へ渡る

睦月の塔
1階の宝の壺から正宗を入手する

渦潮の島
万屋の左隅を調べ、奥の部屋に続く廊下を見つけ出す

渦潮の島
万屋の奥にいる弥生と話す

南の岬の洞くつ
任意の場所をタヌキに調べさせ、金鳳の花を入手する

薬剤師の家
現内に金鳳の花と1万両を渡し、天の丸薬を作ってもらう

右京の都
亀と話し、人魚が住む万年洞へ連れていってもらう

右京の都
人魚の恋姫に天の丸薬を渡し、お礼に鬼の手箱をもらう

右京の都
万年洞の中央にいる人魚と話し、真珠の櫛について聞き出す

右京の都
右下の人魚から火竜の胴をもらう

右京の都
与作から真珠の櫛を取り返す

右京の都
お富に真珠の櫛を返してやる

柳生道場
すべての人から情報を収集する

松原の里
すべての人から情報を収集する

東の泉の洞くつ
柳生石舟斎の亡霊と話をする

柳生道場
化け猫お菊を退治し、雷天を入手

妖月の塔
1階の宝の壺から翡翠の鍵を入手

妖月の塔
3階にある宝の壺から五輪の書第4巻"転生の巻"を入手する

妖月の塔
4階の左の扉を開け村正を入手

妖月の塔
4階の右の扉を開け黒水晶を入手

鳳凰の島
黒水晶を返還して孔雀の胴を入手

卯月の塔
翡翠の鍵を使って雲海を助け出す

卯月の塔
雲海に鬼の手箱を開けてもらう

竜の海
日輪の珠を使い厳流島の入り口へ

厳流島・竜野の里
里の中にいる伊織と話す

厳流島・竜野の里
長老宅をタヌキに調べさせ、五輪の書"静寂の巻"を入手する

作州山
山頂でタヌキに足元を調べさせ、赤樫の櫂を入手する

厳流島・妖魔城
妖魔餓次郎(佐々木小次郎)を倒す

厳流島・妖魔城
黄泉の支配者妖魔大帝を退治する

ENDING

妖魔鐵次郎を倒すべく有馬の里を旅立て!!

このゲームは大和という国が舞台になっている。大和には5つの小国があり、そのうちのひとつ、美砂の国がムサシの最初に冒険する舞台だ。ムサシはまず、有馬の里と呼ばれる村から出発する。最初の目的はほかの村や洞くつを調べて、いっしょに旅をしてくれるタヌキを仲間にすることだ。



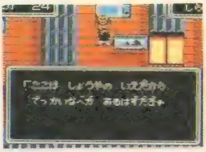
平和を取り戻すべく、有馬の里を旅立つのだ

美砂の国

美砂の国で目的となるのが相棒のタヌキ探し。こいつがいないと重要なアイテムを見つけられないし、美砂の国から出ることもできないんだ。妖魔に捕まったタヌキを助けるには瑠璃の鍵が必要。北の岬の洞くつでタヌキと話したあと、庄屋にいるナベを探しにきた妖魔を倒せば、瑠璃の鍵を手に入れることができる。瑠璃の鍵を手に入れたら、さっそくタヌキを助け出そう。首尾よく助け出すとタヌキがお供にしてくれとたずねてくるぞ。



まず、北の岬の洞くつでタヌキの話を聞こう



この妖魔を倒せば瑠璃の鍵が手に入れられる



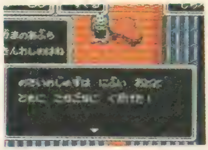
タヌキを助けてあげると仲間になってくれる

国生の国

二階堂道場のあととり真之介は酒ばかり飲んでいるみんなの嫌われ者。ところが、それは伊奈山の妖婆の呪いのせいなんだ。妖婆を倒し、呪いの数珠を手に入れて真之介に会ってみよう。呪いが解けるはずだ。国生の国の北にある卯月の塔には雲海という偉いお坊さんが捕まっている。ところが雲海の牢屋は翡翠の鍵でないと開けられないんだ。とりあえず、3階で五輪の書の“火の巻”を入手して橋渡しに橋をかけてもらい、鑪魔の国へ・。



この妖婆を倒して呪いの数珠を入手するのだ



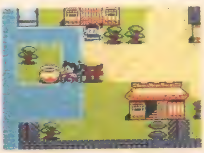
手に入れた呪いの数珠で呪いを解いてやろう



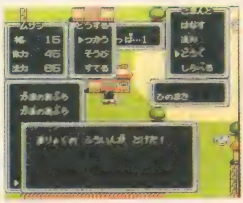
翡翠の鍵がないと、扉は開かないという雲海

鑪魔の国

まず、唐笠山に行って、中央付近をタヌキに調べさせよう。すると印籠がみつかる。これを海辺の寺の角之進に渡すと引き潮の砂がもらえる。この砂を美浜の里の鳥居で使えば、橋がかかって島にあるお札を入手することができるんだ。檜の村にいる肝姫に話しかけると、彼女はどこかへ行ってしまう。このすきにお札を使って肝姫の家の中に入り、蜘蛛の糸をタヌキに見つけさせよう。肝姫は水月の塔にいるので、蜘蛛の糸を使って正体をあばき、倒してしまおう。するとシャチホコが手に入るぞ。肝姫が持っていたシャチホコは美浜の里の守り神。長老に返せば船が出せるようになるんだ。おまけに“風塵の巻”ももらえる。



この宝の壺の中にお札が隠されているんだ!!



肝姫の家の前で、お札を使って封印を解く



肝姫の正体はなんと、大蜘蛛の化け物なんだ

陸奥の国

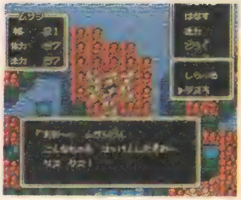
まず、旅籠①にいる商人からタツノコの珠を買おう。この珠を使うと、渦潮の島の渦を乗り切ることができるようになる。

右京の都にいる亀の話では、万年洞に住む人魚の恋姫が病気らしい。それを治すには天の丸薬が必要。この薬を作れるのは羽山の国に住む薬剤師だけだ。さらにこの薬を作るには金鳳の花が必要だという。渦潮の島の万屋で金鳳の花の情報を聞き、南の岬の洞くつをタヌキに探させると金鳳の花が見つかる。

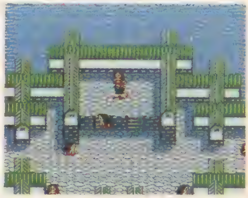
万年洞の人魚から真珠の櫛についての情報を聞いたら、右京の都にいる与作に会い、真珠の櫛を返してもらおう。そしてこの櫛を持ち主のお富に返すのだ。



亀の話によると人魚の恋姫様がどえらい病気らしい



さすがタヌキ。金鳳の花を探してくれたぞ



ここが人魚の恋姫様がいるという万年洞だ

羽山の国

東の泉の洞くつで柳生石舟斎の亡霊に会うと、柳生道場にいるお菊が化け猫だと教えてくれる。この化け猫を倒すと強力な刀、雷天が手に入るんだ。

陸奥の国の西にある飛首の島、この島にある妖月の塔には重要なアイテムがいっぱい。鳳凰の島で最強の胴と交換する黒水晶や、翡翠の鍵など、4つの超重要アイテムが隠されているんだ。

妖月の塔で翡翠の鍵を手に入れたら国生の国まで戻って、卯月の塔にいる雲海を助けてあげよう。そして雲海に鬼の手箱を渡して、中から日輪の珠を取り出してもらおう。これを飛首の島の西の竜の海で使うと厳流島の入り口に行くことができるぞ。



このひとだまがウワサの柳生石舟斎の亡霊なのだ



出たー！ 化け猫お菊の登場だあ 倒して雷天を入手

厳流島

いよいよ厳流島に突入だ。この島には捕らえられた人々が住んでいる竜野の里と、妖魔餓次郎の持つ妖魔城がある。まず、竜野の里にいる伊織と話し、長老宅をタヌキに調べさせ、5輪の書第5巻"静寂の巻"を入手する。そして陸奥の国の作州山山頂にある大木、神の赤樫をタヌキに調べさせて赤樫の櫂を手に入れよう。赤樫の櫂を手に入れたら再度厳流島に戻り、妖魔餓次郎の待つ妖魔城に突入しよう。最後の城だけあって出現する敵も手強い奴ばかり登場するぞ!!



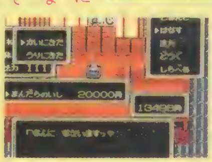
竜の海に入り、日輪の珠を使うと厳流島の入り口に導かれるんだ

まんだらの石はここに!!

この攻略記事を読んでトントンとゲームを進めていくと、妖魔餓次郎と戦うときにレベルが少々足りないときがある。つまり、奴に勝てないってことだ。仕方なくレベルアップにはげむことになるんだけど、まんだらの石という法力を回復させるアイテムを持っていれば、ある程度レベルが少なくても餓次郎を倒せるはずだ。まんだらの石は普通の万屋では売っていない。実は美砂の国の南の方にある小さな島にそのまんだらの石を売っている万屋が隠されているんだ。写真を見てもらえばどこにあるのかすぐにわかるはずだ!!



美砂の国の南にある小さな島 なんかありそうだぞ



ありました！ ウワサの万屋が!! さっそく購入だ！

●ムサシの冒険

中盤までを、マップでポイントチェック

バーズテイル

THE BARD'S TALE

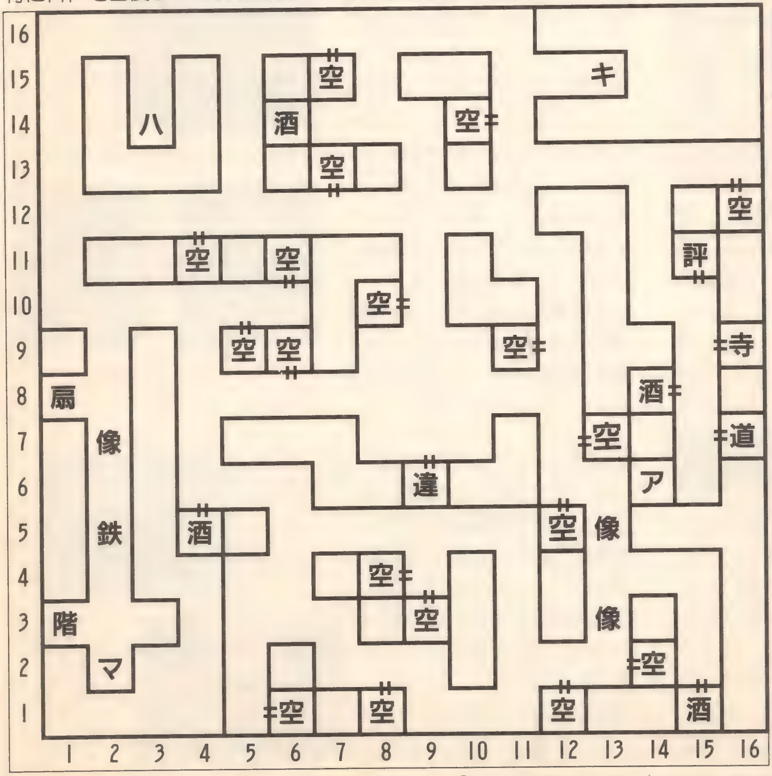
ポニーキャニオン
1990年12月21日発売
ダンジョン型RPG
6800円(税別)

アメリカで人気のこのゲーム。シンプルながら奥が深く、ウィザードリィが好きな人にぴったりだ。ここでは、最重要ポイントを、ダンジョンマップを含めてまとめたぞ。

スカラブレの街をチェックしよう

このゲームは、スカラブレの街を中心として展開する。下にあるスカラブレの全体マップで、店などの位置を確認しておこう。特にHPを回復してくれる寺院は、この街に1つしかないので、場所を暗記しておこう。

街には、像が3つあり、すべてモンスターが化けている。北3、東13の像と北5、東13の像は、あとで述べるスカーレットバードに行くために、戦うことになる。北7、東2の像は、レベル12～13のキャラでは歯が立たないので、近寄らないように。



マップ上の記号説明

- ア アドベンチャーズギルド
- 道‥道具屋
- 酒‥酒場
- 寺‥寺院
- 評‥評議会
- キ‥キリアンの塔
- ハ ハーキンの城
- 扉‥街の外への扉
- 鉄‥鉄の扉
- 階‥地下水道への階段
- 違‥違教徒の館
- マ‥マンガーの塔
- 空‥空き家
- 像‥石像

ハーキン城に行くまでを完全ガイド

ハーキン城までの手順は、左のフローチャートで示した通りだ。謎解きの要素はさほど多くないので、地道に進んでいけばハマることはないぞ。

パーティの組み合わせはすべての職業のメンバーを1人ずついれるのがベスト。このゲームではHPを回復するアイテムがないので、戦士系のメンバーだけだと、かなり苦労する。

攻略フローチャート

1. ワイン蔵の情報入手
2. スカーレットバードへ行く
3. ワイン蔵
4. 地下水道

異教徒の寺院へ行く

5. 地下墓地B1
6. 地下墓地B2
7. 地下墓地B3

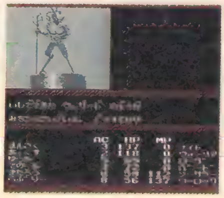
そしてハーキン城へ

1 ワイン蔵の情報入手～ 2 スカーレットバードへ行く

まずは街を探索し、酒場で情報を仕入れよう。レベル6くらいになったら、北1、東15にあるスカーレットバードへ行こう。



○この像を倒してスカーレットバードに行く

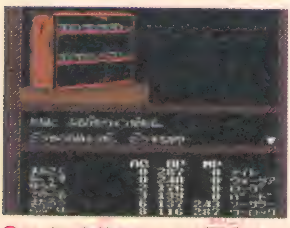


○酒場でスカーレットバードの情報を得よう

3 ワイン蔵

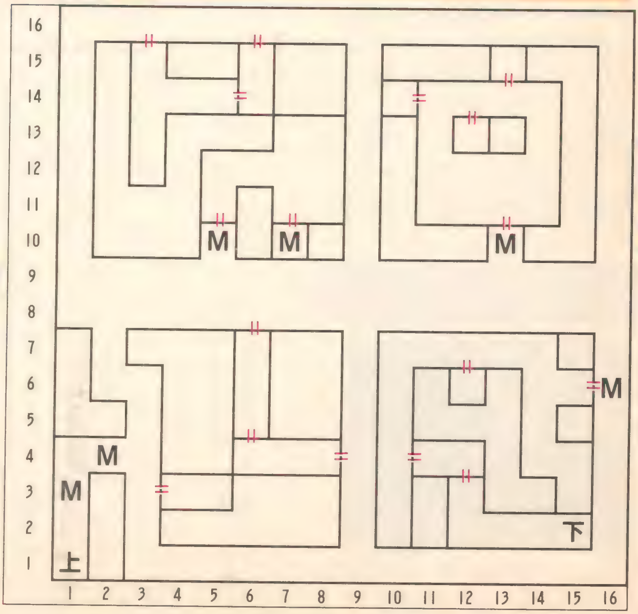
最初のダンジョンのこの場所では、特にしなければならないことはなく、次の地下水道に進むだけだ。ただ、ここのどこかに飲むとHPが回復するワインがあるので、その近辺でレベル8くらいまで、レベルを上げてから次に進もう。

ここでやること ―――――



○ワインを飲むとHPが回復する。これを使ってレベル上げをしよう

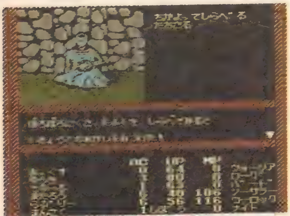
マップ上の記号　M…メッセージ　下…地下水道へ　上…スカーレットバードへ



4 地下水道

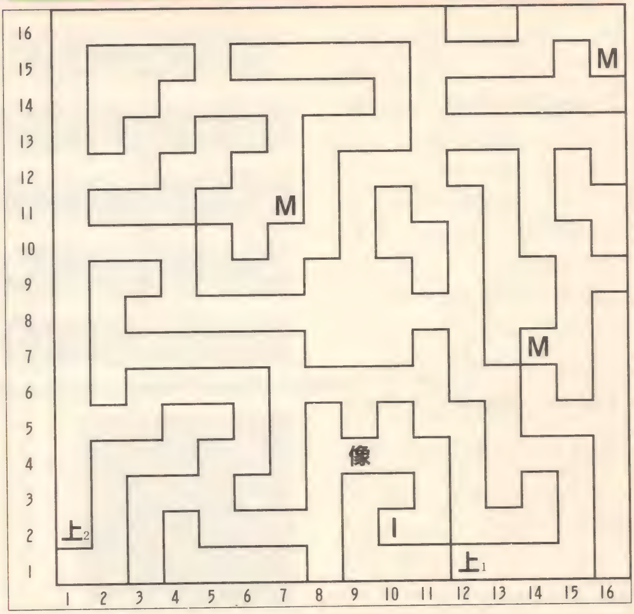
ワイン蔵から降りてくると、ここに出る。ここは、異教徒の証というアイテムを取るのが目的だ。ただし、アイテムの近くには、クモの像が道をふさいでいる。コイツは、レベル10以上ないと、かなり苦戦するぞ。

ここでやること 異教徒の証を手に入れる



この異教徒の証を手にいれたならば、異教徒の寺院に行こう

マップ上の記号　M…メッセージ　像…クモの像　I…異教徒の証　上1…ワイン蔵へ　上2…スカラブレの街へ



5 地下墓地B1

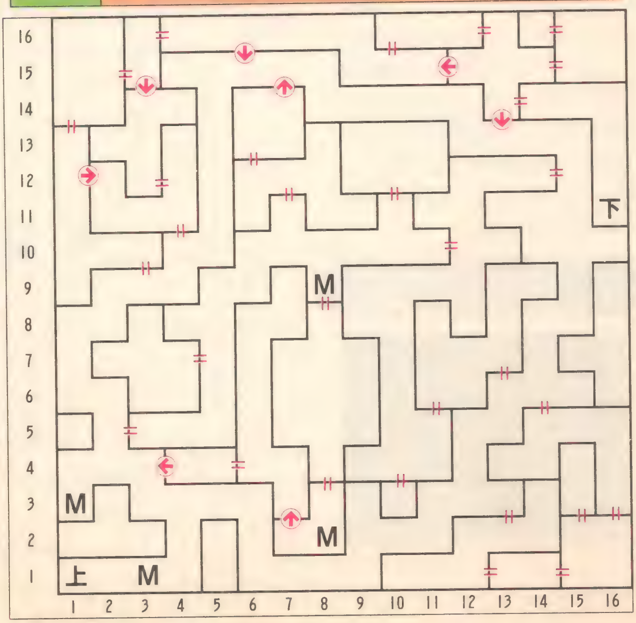
異教徒の証を取ったら、異教徒の寺院からここに来る。ここは、タージャンの情報を得るのが目的だ。隠されているドアがあるので、ワーロックの呪文、レベアルを唱えて探索しよう。墓場にゾンビが大量にいるので、そこでレベルを上げよう。

ここでやること タージャンの情報入手①



メッセージでは、断片的に情報が得られる。必ずメモしておこう

マップ上の記号　M…メッセージ　➔…一方通行　下…B2へ　上…異教徒の寺院へ



❻地下墓地B2

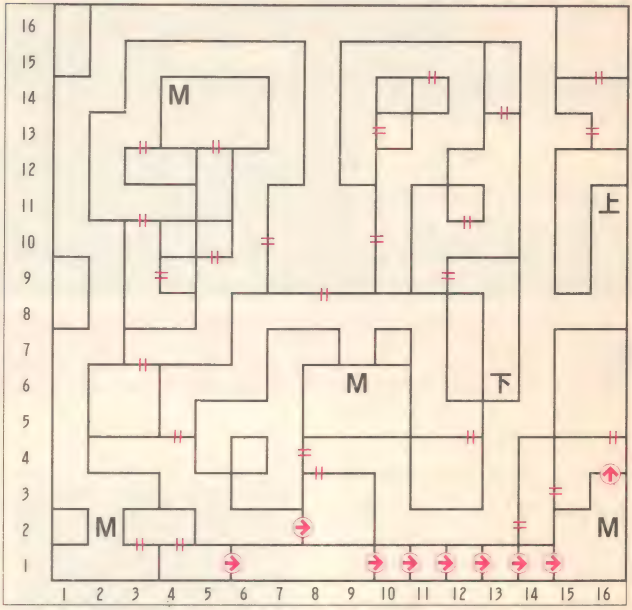
ここでも、タージャンの情報を集めることになる。また北2、東16の地点には、モンスターが眠っている。倒すとたくさんの経験値がもらえるが、非常に強い。このモンスターを倒せるようになったら次の階に進もう。

ここでやること タージャンの情報入手②



✪ここに敵が眠っている。この敵を倒せるようなったら次に行こう

マップ上の記号　M‥メッセージ　➔‥一方通行　上‥B1へ　下‥B2へ



❼地下墓地B3

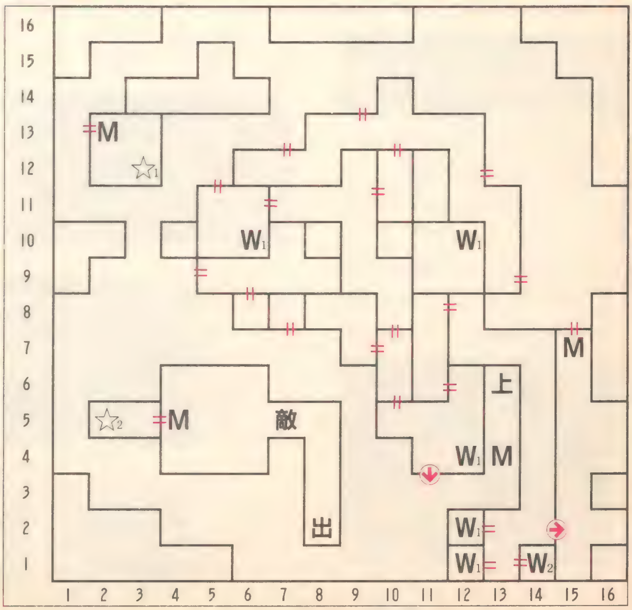
ここではハーキン城に入るのに必要な、水晶の目を得るのが目的だ。ただ、ワープをつかわないと、アイテムのある場所には行けず、しかも強力な敵に守られている。レベル15以上になってから戦おう。このあとは、ハーキン城へと続くのだ。

ここでやること 水晶の目入手



✪水晶の目を守っているのがこの敵。レベル15以上ないとツライ

マップ上の記号　M‥メッセージ　➔‥一方通行　W1‥☆1へワープ　W2‥☆2へワープ　上‥B2へ　出‥出口　敵‥敵登場



敵の特徴&シナリオ別ポイント攻略

ベリウス

ローランの魔獣

VERIOUS

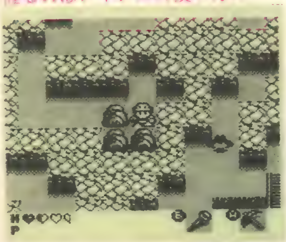
サミー工業
1990年10月26日発売
アクション RPG
3300円(税込)

展開のスムーズさがウリのこのゲーム。でも、行く手をはばむ魔物たちはひとクセあるのだ。これらに立ち向かう精鋭に、聖なるアドバイスを授けようではないか。

ここで解説。アイテムのウマい使い方

このゲームは、ストックできないアイテムを、いかにウマく使っていくかでゲーム展開が左右される。これまでよしと思っていたアイテムでも、新しく拾ったアイテムによって使えなくなってしまう。そこで最初に、そのアイテムの有効な使い方を解説していこう。これを参考にぜひ試して欲しい。

○このゲームの最大のポイントを握るのはアイテムの使い方だ



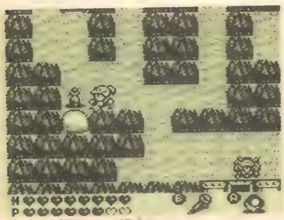
ゲームの流れ

ここでゲームの流れを確認。シナリオ＝面ということだ。

シナリオ1 → シナリオ2 → シナリオ3 → シナリオ4

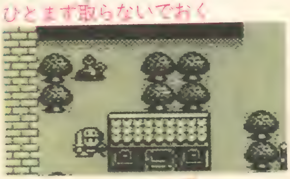
アイテムの有効利用

Ⓑボタンで使用するアイテムは、攻撃には直接は関係しないが、ゲーム展開を楽に進められるものが多い。そこで、2つのアイテムを例にその有効的な使い方を見てみよう。この2つ以外のものでもいろいろできるぞ。



○HP回復に必要なアイテムだ

○村に必ずある回復の薬。ここはひとまず取らないでおく





○途中で不思議なつるはしを入手。これで障害物をなくそう



○再び村に戻って回復の薬を拾うのだ

アイテムの効力表

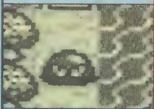
また、自機のステータスが上がるものは、下の表のように分かれる。これらもしっかり覚えておこう。

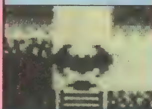
	シナリオ内のみ有効	シナリオを越えても継続
攻撃力 up	・剣 ・魔法	・力
HP上限 up	・よろい	・命

ザコからボスまで敵キャラ特徴表

ここで、シナリオ4のベリウスを除く敵キャラの特徴と、攻撃の際に参考になることを解説していくぞ。これを参考に敵と戦っていけば、攻撃の幅がグンと広がるハズだ。

弱い

スライム

敵キャラ中、最も弱い。また、倒すとアイテムが出る可能性大

ジャイアントバット

現れては消える敵。消えてるうちに無視して進んでしまおう

アサシン

穴からどんどん出てくる。でも、そのパターンは一定のリズムだ

タランチュラ

多少動きが早い。でも、いったん動きが止まるのでそこを狙おう

ドクロ

動かない。倒すとアイテムが出て便利だが、無理に倒すと危険

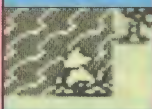
キングクラブ

横の動きのみ。弾を撃ってくるが、それほど多くはない

やや弱い

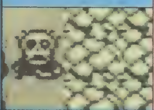
ローパー

複数で出てくることが多い。でも、動きがにぶいので問題ない

クラーケン

弾を撃ってくる。動きがにぶいが、消えるので、多少やっかいだ

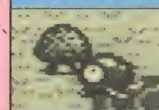
オオカミ

動きが素早い。こちらに向かって突進してきたところを攻撃だ

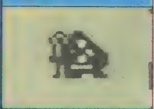
ゾンビ

倒しても復活する。背後へ復活したときは、向き直って倒そう

キラーバルーン

突然現れる。弾を撃ってくるが、動きがにぶい。正面から攻撃だ

エレメンタル

素早く空中を飛び、消える。消えたときに逃げるのがベストだ

強い

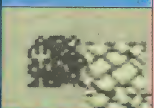
魔法使い

弾を撃っては消える。遠距離からスキをついて魔法で攻撃だ

竜兵士

突進してくる。正面には行かずに、横から攻撃するのがベスト

バーサーカー

硬い敵だ。動きがにぶいので、正面から攻撃しよう

リザードマン

敵キャラ中、最も素早い。攻撃せずに逃げたほうが賢明だ

ゴーレム

この敵もかなり硬い。バーサーカーと同じ攻撃方法が効果的だ

死神

動きが早く、弾を撃ってくる。消えて現れたところを狙おう

かなり強い

ボス グレイオーズ

シナリオ1のボスキャラ。円を描くように動く。ジグザグ動く大きな弾を撃ってくるが、4つの角に寄って攻撃していれば大丈夫だ

ボス シェルモンスター

シナリオ2のボスキャラ。弾は撃ってこないが、動く範囲が大きい。左右両側にわずかに安全地帯があるので、そこに引き付けて攻撃だ

ボス 岩男

シナリオ3のボスキャラ。岩の状態で落下してくる攻撃もある。動きは縦だけなので、そのパターンを早めにつかんでしまおう

すぐに役立つシナリオ別ポイント攻略

各シナリオごとに、手こずるポイントをいくつか抜き出してみたぞ。特に“ご用心！”マークのついているところと、各ボスの倒し方（シナリオ4のベリウスは除く）には要注目。

シナリオ1

旅立ちのシナリオ。ここではまだHPの上限が低いので、とりあえず、村で回復の薬を拾って出発しよう。最初は剣で闘っていくわけだが、“魔法”が拾えるまでムリをしないことが肝心。また、後半の村で右側の門に入れば、アイテムがたくさん拾える。“魔法”は残して、命や力のアイテムを取っていこう。

ご用心！

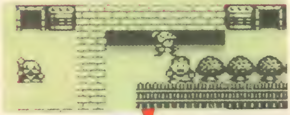




一つ目の古城に潜む魔法使い。こいつを倒しておかないと、進路に弾を撃ってこられるぞ

この位置に待機して、スキを見て倒そう

シナリオ後半の村。左が正解のルートだがここは右へ入ってみる



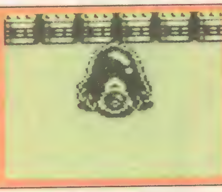


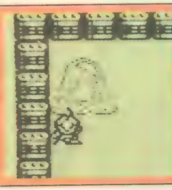
ドクロを撃ってアイテムを出そう。ここでHPを最大にするのだ

VS ボス戦

グレイオーズの動きは小さい円。撃ってくる弾をかわすためにも、右か左上の角で引き付けて攻撃だ。じっくり倒していこう。

大きい円は、[illegible]と回って[illegible]をよけにくいぞ





ここで決めよう

ここに[illegible]

シナリオ2

海辺や洞くつなどが背景のシナリオ。敵も空を飛んでくるものや、動きの速いものが出てくる。それらと闘うためにも、弱い敵を選んで倒し、アイテムを拾って少しずつステータスを上げていこう。また、シナリオ1で手に入れた“魔法”は絶対手ばなさないように！

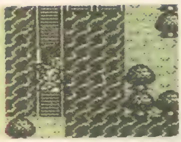
ご用心！





前半で、このバーサーカーからダメージを食らうと後にひびくぞ

ここは、消えているうちに逃げるが勝ちだよ



この橋渡るべからず。竜兵士が突進してくるぞ



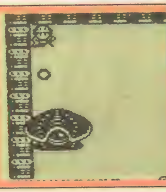
あくまでも魔法でいくこと。途中で剣を発見しても拾わないように

VS ボス戦

シェルモンスターの動きは大きい円。右か左はしの、真ん中より少し上が安全地帯だ。素早くそこまで行こう。

目が出てないとダメージは[illegible]られるぞ



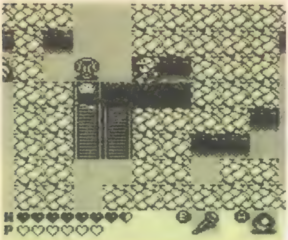


ここで決めよう

[illegible]

シナリオ3

さまざまな地形が背景のシナリオ。敵も複数で襲ってくる。ここも“魔法”で攻めていこう。また、エリアが長いため、進路に多少迷うかもしれない。北東の方向に正解のルートがあるということを頭に入れておこう。



◎進路が狭まっているために、敵と接触しないようにしたい

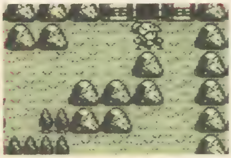
ご用心！



◎前にも増して、穴から続々とアサシンが出てくる。この難所を渡りきらないと先に進めない



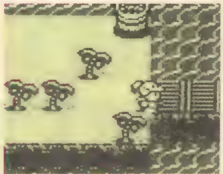
◎ある程度倒すと無敵マントが出る。一気に取りに行け



◎さらに北東へ進み村の入口に着く

◎途中の分かれ道。左が正解のルート。右に行くと敵だらけだぞ





◎迷いやすい地点だが、この橋を渡れ



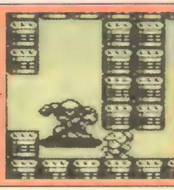
◎北東の方向に進むと、この門がある

VS ボス戦

岩男の動きは上下。真ん中の通路に待機して、降りてきたところを攻撃。上にいるときに攻撃してはダメだ。

◎岩になって降りてきたら、右か左に移動すればOK！



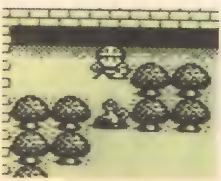


ここで決めよう

◎[illegible]までじっと待とう

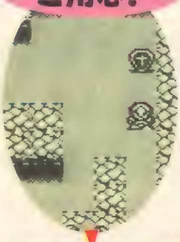
シナリオ4

ベリウスが潜む最終シナリオ。ここはほとんど、この敵と闘うのみのシナリオといってもよい。村を出たら、そこでステータスが上がるアイテムが続々と拾える。最後の決戦も“魔法”を片手に闘っていこう。ゲームはいよいよクライマックスだ。



◎まず、村で回復の薬を取ってしまおう

ご用心！

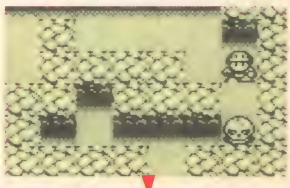


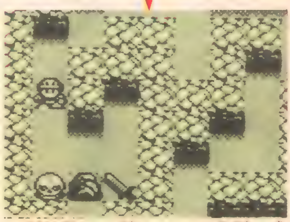
◎村を出てすぐにゴーレムが現れる。これを倒すと盾が出てくるが、拾ってはダメだ



◎さらに進んで敵を倒すと水晶の玉が出るが、これも拾わない

◎このドクロを撃って回復の薬(小)とヨロイを取りまくろう





◎反対側でも同じことが可能。左右交互に行ってベリウス戦に臨め

●ベリウス

RPG攻略大全 11 ゲームボーイ

カードに閉じ込められた不思議な世界だ！

モンスターメーカー

MONSTER MAKER

ソフエル
1990年12月22日発売
ダンジョン型RPG
3500円（税込）

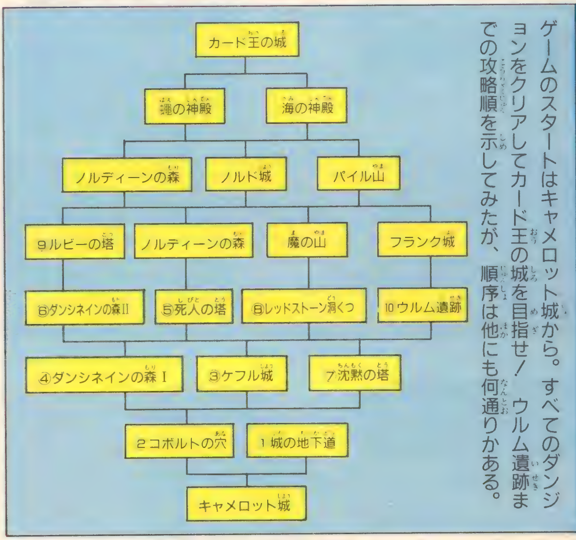
いくつものダンジョンをくぐりぬけていくモンスターメーカー。今回は前半ウルム遺跡までの全ダンジョンマップと各イベントが起こる場所をおしみなく紹介してしまおう。

若き勇者に贈る冒険の手引きだ！

このゲームで忘れてはならないのは1つのダンジョンをクリアしたら必ずどこかでレベルを上げてもらうこと。その他にもいくつか注意したいことがある。

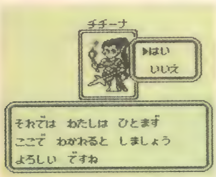
目指すはカード王の城!!

ゲームのスタートはキャメロット城から。すべてのダンジョンをクリアしてカード王の城を目指せ！ ウルム遺跡までの攻略順を示してみたが、順序は他にも何通りかある。



宿には泊まるな

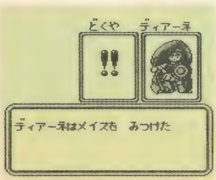
酒場で雇った仲間は宿に泊まると別れてしまい、また雇い直さなければならない。体力回復はできるだけ薬ビンですまそう。



宿代は安いが仲間を雇う金額が高い

宝箱の武器・防具を

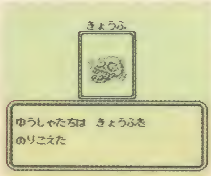
ダンジョン内の宝箱に隠されている武器、防具は店では売っていない強力なものばかり。見落とすことなくすべて集めよう。



思いきってとりかえちゃいましょう

常に最強の仲間を

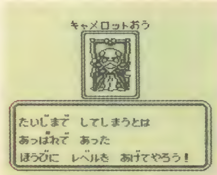
ダンジョン内にはキャラ全員のレベルの合計次第で先に進める場所がある。常に酒場で一番強いキャラを仲間にしよう。



キャラのレベルの合計次第で進める

レベルは上がった？

レベルが上がる場所はダンジョンによってまちまち。たいていはボスを倒して、重要アイテムを取るとレベルが上がるぞ。

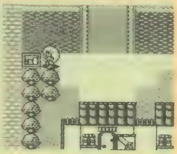


この王様は2回レベルを上げてくれる

キャメロット城から冒険は始まる

①城の地下道

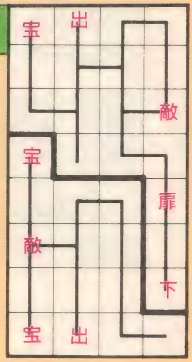
ここはキャメロット城内と、城の外の2カ所に入り口がある。右の地下1階のマップの左下が城内から行ける場所、それ以外は城の外から入る場所だ。まずは城内の方から入って鉄の鍵を入手しよう。

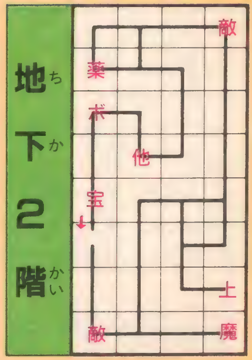


◯最初は城内から



◯次に城の外から

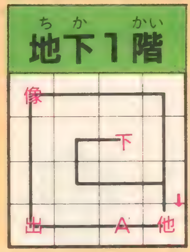


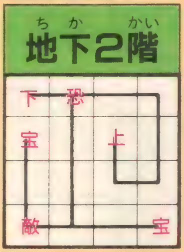


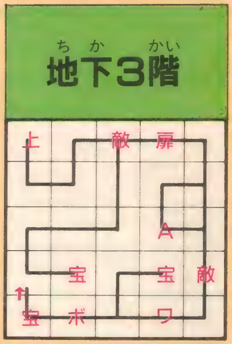
②コボルトの穴

このダンジョンの地下2階にはキャラ全員のレベルが13以上ないと先に進めない、レベルチェックをされる場所がある。城の地下道をクリアして、キャメロット城の王様にレベルを上げてもらい、酒場でロリエーンとチチーナを仲間にしていれば通れるはず。

また、右のマップ中の地下3階のAに行くと、地下1階のA′に強制的にワープさせられてしまうので注意しよう。



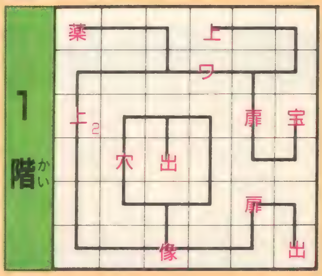


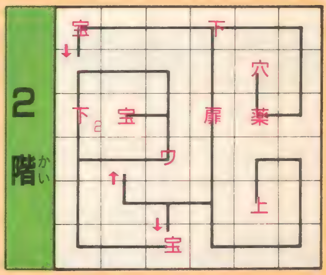


③ケフル城

このダンジョンに入ると必ず魔術師のヌートが4人目のキャラとして仲間に入ってくれる。

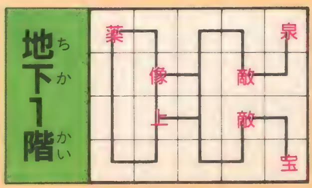
また3階のナイトメアを倒すと、城内の店が使えるようになる。酒場に行って仲間をサーラとリンクに替えよう。

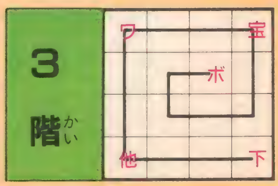






◯彼女はナイトメアにあやつられているんだ





記号の見方…上＝上り階段、下＝下り階段、宝＝宝箱、ワ＝ワナ、恐＝レベルチェック、↑＝その方向にのみ通れる道、出＝出入口、穴＝落とし穴、薬＝薬ビン、像＝石像か邪神像、敵＝カードモンスター、魔＝魔物使い、扉＝隠し扉、ボ＝ボス、泉＝泉、他＝その他

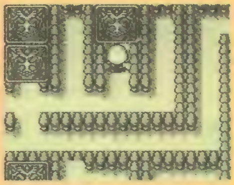
④ダンシネインの森Ⅰ

ここにはボスがいないし、特に手に入れなければいけないアイテムもない。ただ、ダンシネインの森Ⅱに通じるワープポイントがあるだけ。

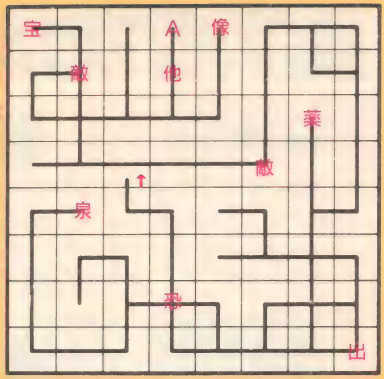
今はマップの左上にある宝箱を取るのが先決。レイピアが入っているぞ。それを装備したら素通りして、死人の塔から先に攻略することをお勧めする。



○奥の森に続いてる



○この先からワープ

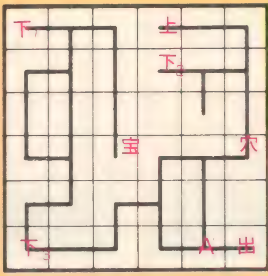


⑤死人の塔

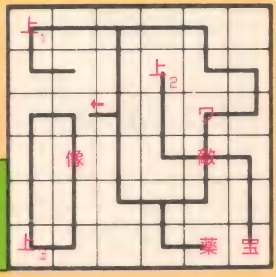
このダンジョンの入り口の扉は閉ざされているが、ケフル城のシーフギルドでハーンを雇っておけば鍵を開けてもらえる。

今後は必ずシーフを雇ってダンジョンに入るようにしよう。ワナを見つけてはずしてくれる。

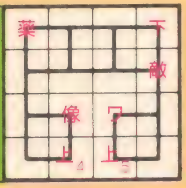
1階



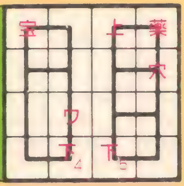
地下1階



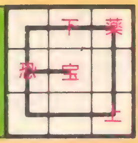
2階



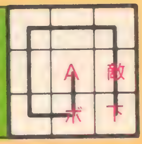
3階



4階



5階



酒場で仲間になるのはこの16人!!

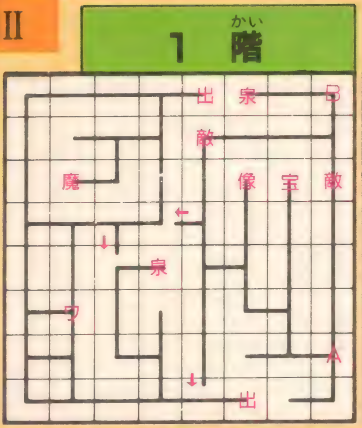
この世界には4つの城に酒場が1つずつあり、それぞれ4人のキャラが仲間に入ろうと待っている。普段は各酒場にいる一番レベルの高いキャラ2人しか使わないかもしれないが、強いキャラは雇うのにお金がかかるので、貧乏なときはそれなりのキャラで我慢しなければならない。

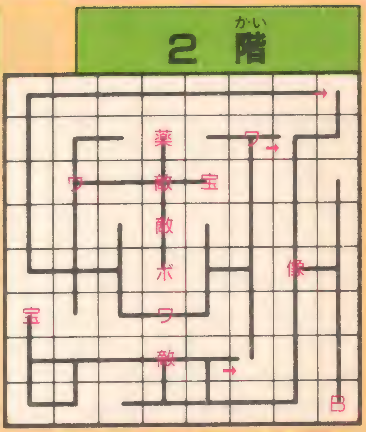
また、主人公は魔法がまったく使えないので、MPの量が多いキャラもかなり魅力だ。

名前	職業	LV	H	M	料金	城
ゼルトラン	戦士	3	42	0	10	キャメロット
ゼルダ	魔術師	4	50	16	20	キャメロット
ロリエーン	エルフ	5	48	10	50	キャメロット
チチーナ	戦士	6	62	0	80	キャメロット
ヌート	魔術師	7	66	22	80	ケフル
ミク	ドワーフ	8	110	6	100	ケフル
サーラ	エルフ	9	68	16	120	ケフル
リンク	魔術師	10	84	28	200	ケフル
ラクーナ	戦士	11	98	0	180	ノルド
ヴィシュナス	魔術師	12	180	36	210	ノルド
ロックモック	ドワーフ	13	180	10	300	ノルド
ルフィーア	魔術師	15	120	33	400	ノルド
アルシャルク	戦士	16	230	0	410	カード王
ニムレム	ドワーフ	17	250	16	460	カード王
エルサイス	エルフ	18	200	24	480	カード王
ガンダウルフ	魔術師	22	220	48	540	カード王

⑥ダンシネインの森II

ここは普通に入ると、1階の左半分しか冒険できない。もっと奥に入るにはダンシネインの森IのAのポイントからワープしなければならない。1階から2階へはBからB′へワープする。2階中央にいるオークチーフを倒して破魔の笛を手に入れるのがこのダンジョンの目的だ。このアイテムはウルム遺跡を攻略するのに必要なのだ。



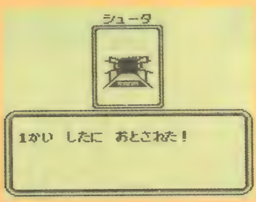


ダンシネインの森Iから入るんだ！

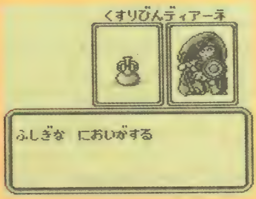
⑦沈黙の塔

このダンジョンは死人の塔で手に入るガーラの笛を使うと中に入れる。最上階に上るためには、銅、鉄、銀の鍵を手に入れ、それぞれの扉を開けなければならない。銅と鉄の鍵は1階に、銀の鍵は2階にある。

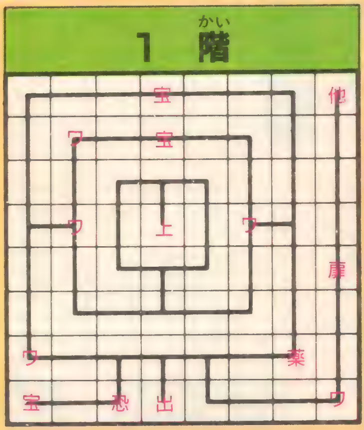
あちこちに落とし穴（シューター）があるのでうまく避けて上の階に上って行こう。

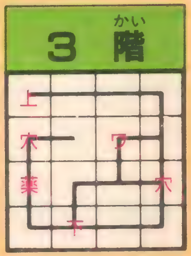


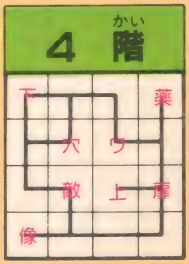
落とし穴が多いのだ

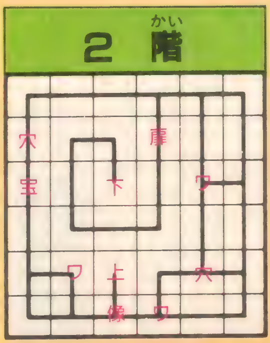


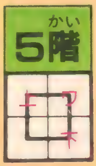
この薬は全部毒だ















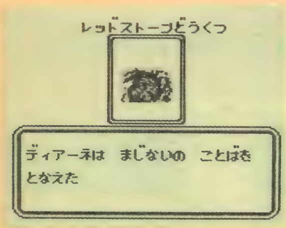
ペンタグラムを封印！

記号の見方…上＝上り階段、下＝下り階段、宝＝宝箱、ワ＝ワナ、恐＝レベルチェック、↑＝その方向にのみ通れる道、出＝出入口、穴＝落とし穴、薬＝薬ビン、像＝石像か邪神像、敵＝カードモンスター、魔＝魔物使い、扉＝隠し扉、ボ＝ボス、泉＝泉、他＝その他

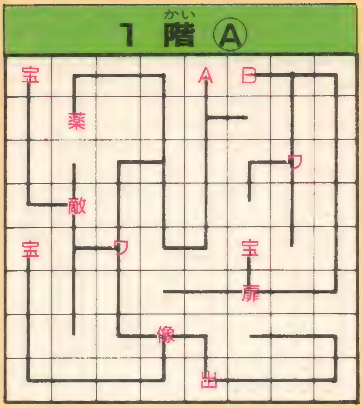
⑧レッドストーン洞くつ

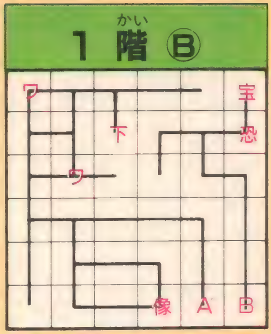
ここでの目的は、地下2階にある王家のルビーを手に入れることだが、これを持つと呪われてしまい、キャラの運が5に落ちてしまう。ルビーの塔のあるポイントにルビーを納めるまで呪われたままなんだ。だからルビーを手に入れたら、できるだけ早くダンジョンを出て、すみやかにルビーの塔に進もう。

ちなみに1階Ⓐから1階Ⓑへは A から A′へワープして進む。

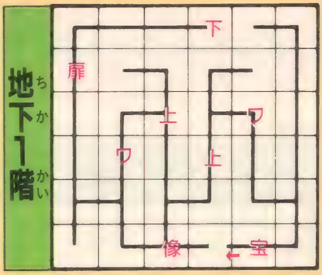


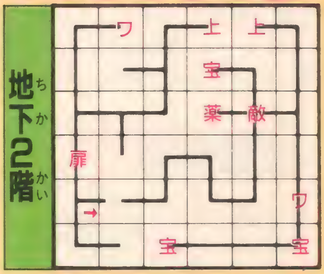
◎入り口はまじないの言葉で開く





呪われるぞー！



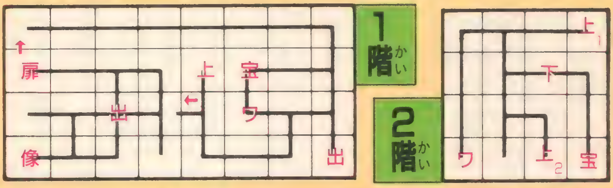


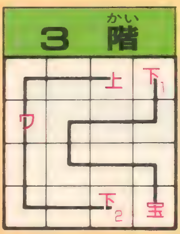
⑨ルビーの塔

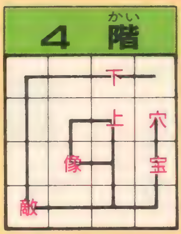
前述した通り、この塔の8階にある王家の心臓にルビーを納めるまでキャラの運は5のまま。一刻も早く最上階に上りたい。

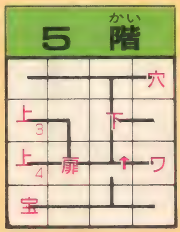
マップ上で気をつけたい点は、出口と入り口が別ということ。やや左寄りの出入口の記号が入り口で、右下のポイントが出口。うっかり出てしまわないように。

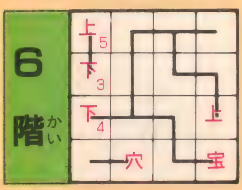
5階には、7階の落とし穴を利用して手に入れる宝箱がある。

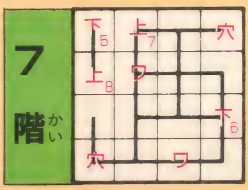


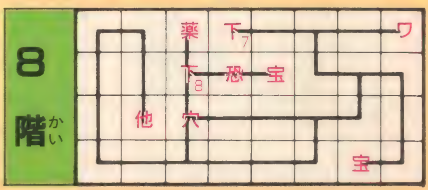








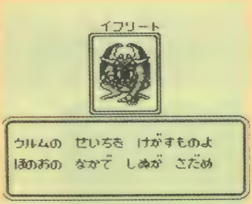




記号の見方…上＝上り階段、下＝下り階段、宝＝宝箱、ワ＝ワナ、恐＝レベルチェック、↑＝その方向にのみ通れる道、出＝出入口、穴＝落とし穴、薬＝薬ビン、像＝石像か邪神像、敵＝カードモンスター、魔＝魔物使い、扉＝隠し扉、ボ＝ボス、泉＝泉、他＝その他

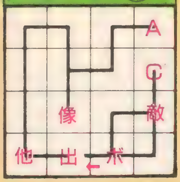
⑩ウルム遺跡

ここに入るには破魔の笛が必要だ。そして、AからA′へワープして1階Ⓐから1階Ⓑに移る。1階Ⓑには左下の方に神像があり、お金を払うとB′にワープできる。同様に2階の左下の像にお金を払えば1階のC′にワープ。ここでの目的は伝説の武器、イフリスを手に入れることだ！

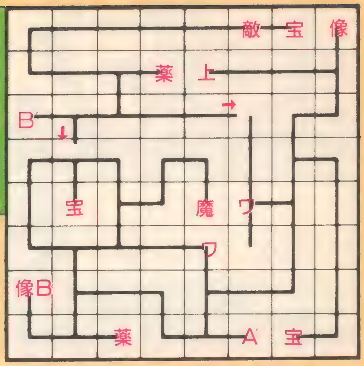


○実はボスは1階にいる

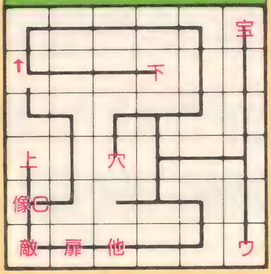
1階Ⓐ



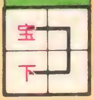
1階Ⓑ



2階



3階



伝説の武器、イフリスを！

仲間にできるカードモンスターたち

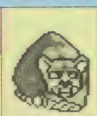
アイテムのチャームを使って虜にしたり、魔物使いから買うことができるカードモンスターはこの19種類のみ。魔法や特殊攻撃は使えないので単純にHPが高い方が使える。



セイレーン
HPは46。運と体力が少し心細いかもしれない



ゴブリン
HPは35。最初のうちはこのキャラがお勧めだ



ワーベア
HPは110。人間の仲間よりもHPが高いかも



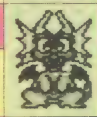
ミニドラゴン
HPは220。文句なしにたよりになる仲間だ



ボーグル
HPは46。たのもしいが、仲間になりにくいかも



オーガ
HPは82。カードからはみださんばかりの巨体だ



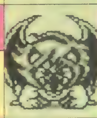
ドラゴネット
HPは120。ミニドラゴンほどではないが使える



オーク
HP36。すべてにおいてゴブリンの1ランク下



ジャイアント
HPは100。体力はあるが、動きが鈍いのが問題



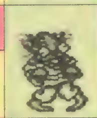
キマイラ
HPは90。体力はそこそこだが力がすごく強い



コボルト
HPは30。わざわざ仲間にしなくてもいいかも



ゾンビー
HPは62。アンデットははっきりいって弱い!?



ワイト
HPは240。攻撃力はあるが防御力に問題あり



ワーラット
HPは58。力もそこそこで、動きがわりと素早い



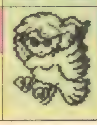
スパルチ
HPは29。力はそこそこにあるが体力に問題あり



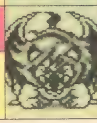
トロール
HP255。ワイト同様攻撃力のわりに防御力が…



ワーウルフ
HPは77。長くつきあっていける仲間と言える



ハーピー
HPは24。一緒につれ歩くにしては体力が低すぎ



マンティコア
HPは190。すべてのステータスが安定している

RPG攻略大全 12 ファミコン

12体のモンスターを操る異色RPGを攻略!!

ラストハルマゲドン

LAST ARMAGEDDON

バンダイ
1990年11月10日発売
フィールド型RPG
9800円(税別)

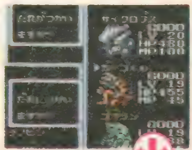
君の分身として苛酷な旅に乗り出す12体のモンスター。それぞれの特長を生かし君は数々の謎に挑戦せねばならない。刻々と変化をとげるモンスターの行く末に見るものは…。

魔界の入り口から戻らずの塔まで! 第1の地上を攻略!!

『ラストハルマゲドン』の世界は地底世界と地上世界に分けられ、2つの世界は戻らずの塔でつながっている。ゲームのスタート地点は地底世界の魔界の入り口。まずは、この魔界の入り口からゲームの前半と後半の橋渡しの役目をする戻らずの塔までを攻略!! その前に知性とイベントについて解説しておくぞ。

知性について

知性はモンスターの頭の良さを表したもので、イベントに大きな影響力を持っている。知性が低いとイベントを通り過ぎてしまうんだ。知性はアイテムを使うと1上がるようになっている。イベントを見逃さないためには最低でも20は必要だぞ!!

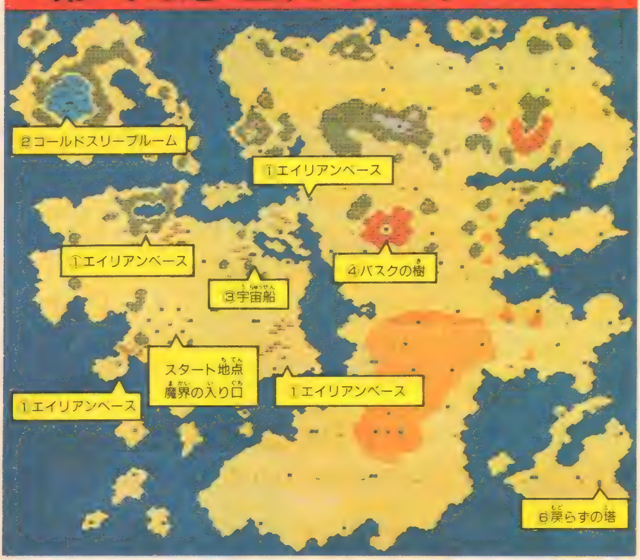


⇦1体のモンスターにアイテムを使わせてみる



⇨パラメータを見て知性が20になるまで続ける

第1の地上フィールドマップ



イベントについて

今回の攻略ではマップを掲載していない。その代わりにイベント発生地点を載せておいたぞ。現在位置の確認は記憶力の特性を使えばOK。記憶をしてから記憶の内容を見れば、現在位置がX?、Y?と表示されるんだ。



⇦記憶力の特性を使って現在位置を記憶させる



⇨記憶を見てみると現在位置が表示されるんだ

1 エイリアンベース

魔界の入り口付近にはエイリアンベースが4つある。侵入すると休息をとっているエイリアンに攻撃するか否かをたずねてくる。攻撃を選択して見事エイリアンを倒すと、IDパーツというアイテムが手に入る。これを4つ集めるとIDカードになるんだ。実はこれがないと宇宙船に入ることができないのだ。



●これがないと宇宙船に入れないんだ!!

2 コールドスリープルーム

コールドスリープルームは20×10の3Dダンジョンで構成されている。ここでの目的はミイラの持っている日記を読むこと、ディスク保管室でCDを入手すること、そして壁に書かれたメッセージを読むことの3つだ。もちろん知性が20以上なければ、すべて見逃してしまうので注意。

イベント発生地点

1F	メッセージ	X17、Y9
	ミイラ	X12、Y2
	CDルーム	X18、Y4

3 宇宙船

宇宙船は20×20と20×10の3Dダンジョンによる2層構造。2階への上り階段はX9、Y2の地点にある。1階には扉を通過するためのイベント、2階には中ボス、そしてガルマの書が置いてある部屋がある。このガルマの書は戻らずの塔に入るために必要なので必ず入手せよ!!

イベント発生地点

1F	コントロール室	X9、Y7
2F	司令官室	X5、Y7
	ガルマの部屋	X5、Y0

4 バスクの樹

伝説の秘剣を生むといわれるバスクの樹。幹には地上最強のアゾット剣が突きささっている。この剣はレベル8以上でないと引き抜けないが、宇宙船を攻略したあとなら、ちょうどレベル8を越えたあたりと思われるのでさっそく入手しにこよう。パーティ全員に持たせるのだ。



●アゾット剣を入手!! パーティ全員に持たせよう!!

5 石板

アゾット剣を入手したら、今度は戻らずの塔に突入だ といいたいところだが、この塔に入るためには地上にある108枚の石板を見てまわらなければならないのだ。ひとつでも見落としているパーティには、この塔に入る資格は与えられず、入り口の扉を開けることはできないんだ。



●地上にある108枚の石板をすべて見るのは結構大変!!

6 戻らずの塔

20×20の3Dダンジョンが7層にわたる巨大建造物。各階ともイベントが3つ用意されている。各階の上り階段は地球の歴史を見るイベント発生地点の1歩先にあり、上り階段をいちいち探さずに済むので楽チンだぞ。第2の地上ももうすぐそこだ!!

1Fのイベント	メッセージ	X3、Y8
	鍵の部屋	X9、Y10
	恐竜の時代	X8、Y8

2Fのイベント	メッセージ	X19、Y10
	鍵の部屋	X9、Y18
	ノアの箱船	X12、Y13

3Fのイベント	メッセージ	X11、Y0
	鍵の部屋	X17、Y9
	ナポレオン	X10、Y8

4Fのイベント	メッセージ	X0、Y14
	鍵の部屋	X9、Y9
	ヒトラー	X0、Y11

5Fのイベント	メッセージ	X13、Y15
	鍵の部屋	X6、Y19
	恐怖の大王	X0、Y9

6Fのイベント	メッセージ	X14、Y19
	鍵の部屋	X10、Y10
	想像	X11、Y6

7Fのイベント	メッセージ	X5、Y10
	鍵の部屋	X10、Y11
	滅亡の根源	X12、Y19

衝撃的な事実が次々と明らかに！ 第2の地上を攻略!!

戻らずの塔を登りつめ、人類滅亡の真実を知ったモンスターたちがたどり着いたのはもうひとつの地上である。もうひとつの地上とは？　こちらの地上こそが真実の地上であり、いままで地上だと思っていたのはただの地下世界だったのである。

各キャラ用のイベント

教会以降しばらく、探索する建造物の趣が変わる。内部が3Dダンジョンではなく、フィールドマップと同じような構造になるのだ。これらの建造物の中では多くのイベントが起こるが、そのイベントひとつひとつがモンスター1体ずつに対応しており、自分のイベントを通過したモンスターは愛と優しさを覚えるのである。そしてこれこそがファンタジーランドに入る条件"失われた感情"なのだ。各キャラ用のイベントはそのモンスターの活動時間でないと見ることができず、ある程度の時間調整が必要になってくるので、イベント発生地点のある階、イベントに対応したモンスター名、そして何のパーティかを掲載した。

第2の地上フィールドマップ





◆各キャラ用のイベント発生地点にはこんなものが…



◆各キャラが愛と優しさを覚える

1 石板製作所

第1の地上でさんざん悩まされた108枚の石板、そのすべてはここで作られていたのだ。いったい誰が、何のためにあんなものを作っていたのか、その謎がここで明らかにされる。イベントは3つ用意され、そのうちのひとつで物質転移機という超便利なアイテムが手に入るぞ。

イベント発生地点

1F	物質転移気	X1、Y1
2F	109番目の石板	X1、Y5
2F	石板製作室	X15、Y19

2 教会

教会は各キャラ用のイベントのある建造物の中で、一番最初に入ることになるであろうと思われる。そのためか、3階建てにイベントが4つと、なかなかわかりやすくなっている。

教会以降の建物内もそうだが外にいる敵よりも1ランク、または2ランク上の敵が出現するので防御のレベルをしっかり上げておく必要がある。

各キャラ用のイベント

1F	昼	ハーピィ
1F	昼	G.スネーク
2F	夜	ガーゴイル
3F	夜	スケルトン

※表組内の㊐は昼のパーティ、㊰は夜のパーティ、㋚はサルバンのパーティを表しています。

3 病院

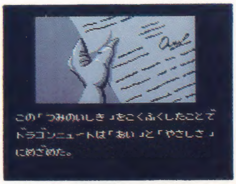
からっぽのベッドが並び、カルテや注射機が散乱する病院の廃墟。建物は5階建てで、イベントは1階を除く各階にひとつずつ用意されている。建物内では敵の出現率が上昇するせいか、なかなか先に進まずイライラしてしまうが、ここはあせらずじっくりと進んでいきイベントをひとつひとつクリアしていこう。

各キャラ用のイベント		
2F	昼	ミノタウロス
3F	サ	スライム
4F	夜	ゴブリン
5F	昼	オーク

4 警察署

警察署は崩壊の度合いが激しく、行き止まりになっている場所が多い。その上5階もあり、最上階まで行くのはかなり大変なのだが、イベントはその最上階にたったひとつあるだけ。用が済んだらピンウッドの魔法でさっさと建物から出てしまおう。

各キャラ用のイベント		
5F	サ	ドラゴンニュート



⊕これがドラゴンニュートのイベントだ

5 デパート

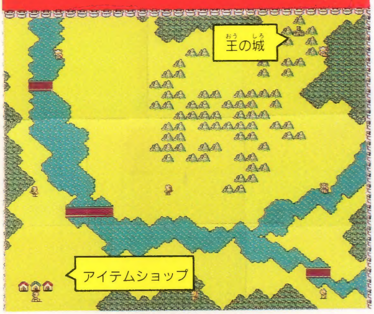
な、なんと8階建てという戻らずの塔の7階建てをもしのぐ高層建築。だが、イベントは2、4、6階にひとつずつあるだけ。ということは7、8階はまったく行く必要がないわけで、事実上ないものと考えてくれ。このデパートで感情のイベントはすべておしまいということになる。

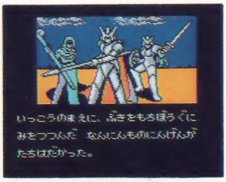
各キャラ用のイベント		
2F	サ	ゴーレム
4F	夜	サイクロプス
6F	サ	A.スフィンクス

6 ファンタジーランド

入ってすぐ、3つの小屋が目につく。中には人間と思われる店番がひとりずついるのだが、彼らは「いらっしゃいませ。何にいたしましょうか」というせりふ以外はしゃべることができないようである。ショップを出て城の方に進んでいくと、戦士たちが襲いかかってくる。全滅させると彼らの正体がロボットであることがわかる。戦士たちは「王の命を受け魔王から姫を取り戻す」といっていた。それではその王は？ さっそく王の城に突入!! 城は20×20の3Dダンジョン3層で構成され、イベントが2つ用意されている。ひとつ目のイベントは戦士たちがいっていた王様に会うことが目的。しかし、王様もやはりロボット。こいつらを操っているのは？ 城の3階にその答えがあるのだ。

ファンタジーランドのマップ





⊕城に近づくと突然、戦士たちが襲いかかってくるぞ

城内イベント発生地点		
1F	王様	X9、Y11
2F	コンピューター	X17、Y4



⊕この王様もやはりロボット。3階にこそ秘密があるんだ

7 司令塔

長かった旅も、この司令塔で終わりを迎える。結局、魔族とは何だったのか、人類は滅亡に際して何をしようとしたのか、エイリアンの正体は？ すべての疑問はこの塔の最上階で氷解するはずである。イベントは最上階のみにあるので、上り階段の位置を最後に載せておこう。

上り階段の位置	
1F	X9、Y9
2F	X18、Y19
3F	X7、Y0

平成３年２月８日発行（隔週金曜日発行）第７巻第３号（通巻120号）

RPG

攻略大全 '90年9～12月編



ファミリーコンピュータ Magazine

2月8日号特別付録①